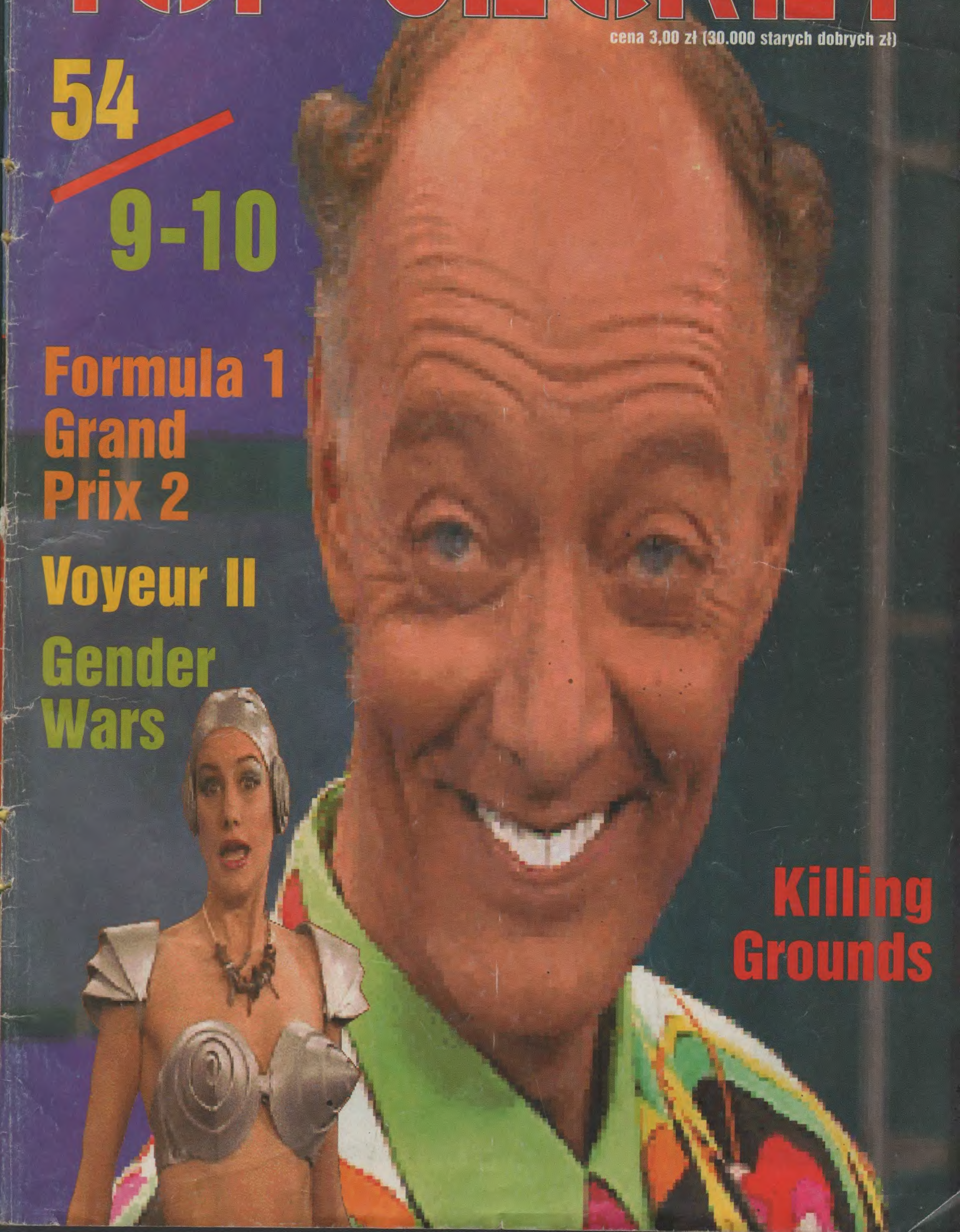
Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, wrzesień - październik 1996

TOP SECRET

cena 3,00 zł (30.000 starych dobrych zł)

54
9-10



Formula 1 Grand Prix 2

Voyeur II

Gender Wars

Killing Grounds


TO BYŁ DZIEŃ JAK KAŻDY INNY. HASZAKMAN OBLECIAŁ JUŻ CHYBA...
...WSZYSTKIE BARY W MIEŚCIE. BYŁO BEZPIECZNIE NIGDZIE NIE BRAKOWAŁO...
ZŁOCISTEGO PŁYNU. NAGLE POMYŚLAŁ, ŻE ROZDA KILKA AUTOGRAFÓW...
TRZEBA DBAĆ O POPULARNOŚĆ
VOO-DOO PRODUCTION
OTO JA!
JEJ... JAKIŚ GŁUP ODEBRAŁ MI FANÓW
EJ TY COŚ ZA JEDEN?!
WIIIUM
ZWIĄ MNIE DUKE NUKEM (3D) A TY SPŁYWAJ BO JAK NIE TO BĘDZIESZ MIAŁ PRZEPROWADZKĘ 2m POD ZIEMIĘ HE HE HE
MUSZĘ ZROBIĆ COŚ ORYGINALNEGO ŻEBY ODZYSKAĆ WIELBICIELI
PATRZCIE LEWITUJĘ...
HMMM NIE DZIAŁA. CO ON TAKIEGO MA, CZEGO JA NIE MAM
WIEM... ODROBINA SADYZMU POWINNA ZAŁATWIĆ SPRAWĘ
PLOF
PLASK
TRAK!
KRRRAK
A Z DUKE NUKEM 3D ZROBIMY DUKE NUKEM 2D PRZY POMOCY TEGO WALCA! HE HE HE
NO I PROSZE ZNOWU JESTEM POPULARNY!!!
NIECH ŻYJE
HURAA
AUTOGRAFIK





„Formula 1 Grand Prix 2" – długo oczekiwany sequel wyścigów Formuły 1 produkcji Microprose'u zachwycił swym realizmem, grafiką i odpowiednio dobranym poziomem trudności. Robaquez nie był w stanie powstrzymać się od przeznania REKOMENDACJI!!!

„Killing Grounds" – gra o WIELKICH wymaganiach sprzętowych, które mogą zniechecić do niej amigowców. Mimo tego Voyager przyznał jej REKOMENDCJĘ za grafikę, możliwości dostosowania gry do posiadanego sprzętu i wspaniałą grywalność.

Dzień dobry, albo dobry wieczór (w końcu nie wiadomo kiedy to pójdzie)!

W imieniu całego zespołu redakcyjnego chcielibyśmy serdecznie przeprosić wszystkich naszych Czytelników za opóźnienie bieżącego numeru. Zostało ono spowodowane drobnymi problemami, które na szczęście nie okazały się tak duże, byśmy się, ku uciesze konkurencji, w ogóle nie ukazali.

Wszyscy, którzy zaprenumerowali TOP SECRET, mogą spać spokojnie - ich prenumerata będzie ważna przez tyle numerów, ile wykupili. Na zmianie numeracji nic nie stracą.

Jeszcze raz przepraszamy za powstałe niedogodności. Do zobaczenia za miesiąc

REDAKCJA



„Gender Wars" – kolejna szybka strategia wyróżniająca się wielopoziomowymi mapami scenariuszy i kontrowersyjną fabułą. Aragorn wcielił się w poskramiacza kobiet, by móc podzielić się swymi wrażeniami.



„Voyeur II" - przygodówka, w której przebieg akcja zależy pradoksalnie od tego, kogo i kiedy się podgląda. W roli podglądacza wystąpił Borek.

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne- inne.
Na górze
spis alfabetyczny,
a po prawej nie.

Za miesiąc wyda się:

Albion - RPG, która miało zabić swą grywalnością i rozległością świata; Dixie pograł w nie i jeszcze żyje; opisze jak tego dokonał.

American Civil War - firma Interactive Magic po raz kolejny rozpętała wojnę secesyjną; relację z jej przebiegu (krótkiego zresztą) przekaże Sir Haszak;

Olympic Soccer - Kenjiro zda relacje z kilku spotkań, jakie rozegrał z użyciem tego programu; był zdziwiony, że zapowiedzi speców od marketingu U.S. Goldu niewiele różniły sie od gotowego produktu;

Quake - pełny opis pełnej wersji gry, która miała już swą premierę w Polsce (dostaliśmy nawet zaproszenie); jego autorem będzie powracający po dłuższej przerwie Rooshkeen

Z - dynamiczna gra, w której trzeba szybciej ruszać myszą niż myśleć; o nowym produkcie Virgin wypowie się Sir Haszak.

a prócz tego niezliczona liczba atrakcji wszelakich (chyba ze 3), na które jak zwykle ośmielamy się zaprosić.

menu

co nowego?

Inwestycje końca lata

Lato minęło i wszyscy raźno wzięli się do roboty (no, może nie wszyscy sądząc po termie ukazania się tego numeru TS). A skoro lato mamy już za sobą, można pozbyć się skrupułów i je podsumować. Trzeba przyznać, iż nie było ono gorsze od lat poprzednich lat. Było dokładnie tak samo beznadziejne. Mimo buńczucznych zapowiedzi naszych rodzimych dystrybutorów, że czeka nas nadspodziewany zalew softu, wszyscy wydali średnio po jednym tytule, aby nie mówiono, że wypadli z branży i usprawiedliwieni tym faktem udali się na zasłużony odpoczynek.

Ale zacząłem optymistycznie od tego, że wszyscy wzięli się do pracy, więc nie popadajmy w nostalgię rozpamiętując coś co było, minęło i wróci za rok o tej samej porze. Nowy rok (szkolny) zaczęli nasi producenci (!) z niebywałym rozmachem wydając 2 tytuły. Każdy z nich chwali się, iż wydał na ich produkcję i promocję 2,5 miliarda starych złotych. I słusznie, że się chwali. Przy ich 2,5 miliardach 4 miliony wydane na „Wing Commandera" wydają się tycie. A że tam były dolary? Cóż, każdy ma taką walutę, jaką sobie w kraju wprowadził. Poza tym za cztery miesiące nie byliby w stanie wydać nawet jednej starej złotówki, bo te wychodzą z użycia. Zresztą afiszowanie się z nakładami rzędu ćwierci miliona złotych z pewnością nie robi już takiego wrażenia. Przy okazji wyszło na jaw, które firmy gromadziły kapitał od dawna kapitał w starych złotych, a teraz muszą się go pozbyć (skądinąd wiadomo, iż każda forma wydawania pieniędzy może być nazwana inwestowaniem; nawet wydawanie ich na chociażby tak prozaiczne rzeczy jak artykuły żywnościowe jest inwestowaniem w ciało – to zresztą niezwykle popularna forma inwestowania w redakcji).

Dla odmiany inna firma zupełnie się nie chwaliła, ile zapłaciła za nieźle zapowiadającą się promocję sławnej gry (może inwestowała w nowych?), ale najwyraźniej nie była pewna skutków swych starań, ponieważ zaprosiła redakcje na tyle późno, by ich przedstawiciele nie zdążyli dojechać. I udało im się. W sumie po co prasa ma psuć nastrój wielkiego święta. Przyznam się, że ja i moi koledzy z innych pism, nie miewamy tak komfortowej sytuacji typu „nikt nic nie wie", tak więc od dawna nie braliśmy udziału w imprezie nie skażonej obecnością pismaków (co więcej, nawet moja łazienka jest nią skażona, więc ją każdorazowo przy wychodzeniu odkażam).

Dość jednak tych rozważań. Macie bowiem przed sobą kolejny rok szkolny. Rok nadziei, ciężkiej pracy, potu i trudu. Czeka na Was szereg odpowiedzialnych zadań, z których jednemu, najważniejszemu musicie sprostać – musicie sprawić, by za rok nasi dystrybutorzy i producenci wyjeżdżali na wakacje w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku, ze świadomością, iż wydali tyle tytułów, ile chcieli i sprzedali je w takich nakładach, w jakich zakładali. Zadanie to odpowiedzialne, ale nie takim dawaliście radę. Ojczyzna na Was patrzy.

Podpisał w zatwierdził Komitet Programowy d/s Redagowania Tez Wstępniaka zastępujący Triumwirat do czasu wyjaśnienia jego niejasnej sytuacji

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski (borek@mi.com.pl)
REDAGUJE ZEPSÓŁ STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Piotr Leszczyński, Darek Michalski – kurekta (haszak@mi.com.pl), Rafał Piasek – sekret. redakcji (piasek@mi.com.pl), Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graficzne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/~ts
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-16551



Gobliny, pająki i ghoule (?) – to wszystko znajdziemy w mrocznym sequelu pinballa Sierry. Do wyboru będą 3 superszerokie stoły (nowość?!): Zamek, Wieża i Lochy, a na szczególnie wytrwałych czwarty, bonusowy. Gra tworzona przy współudziale konsultanta w tej dziedzinie Creepa Nighta zawierać będzie multimedialne wstawki z poradami dotyczącymi chytrych i szczególnie trudnych zagrań. Atmosfera horroru ma być podsycana muzyką i efektami dźwiękowymi, które zostaną uzupełnione o odgłosy charakterystyczne dla klasycznych elektronicznych pinballi.

Produkt powinien ukazać się (???) w formacie PC-CD, a wtedy zostanie wydany w Polsce przez firme IPS-CG.

Pałcjusz

3D ULTRA PINBALL 2: CREEP NIGHT

Firma Interactive Magic wkrótce wyda symulator tego najnowszego amerykańskiego czołgu. Gracz bdzie dowodził plutonem złożonym z 4 czołgów wspieranym czasem przez artylerię, helikoptery czy inne pojazdy. Gracz będzie mógł oglądać teren spoza pancerza w różnej skali, a także z miejsc mechanika, ładowniczego i dowódcy.

Walczyć będzie się na pustyniach okalających Zatokę Perską, stepach Ukrainy, na Bałkanach niszcząc czołgi przeciwnika, wozy piechoty, artylerię, helikoptery czy szturmowce. Bitwy pogrupowane będą w 3 kampanię dzięki czemu wynik jednej walki będzie wpływał na przebieg następnej.



ra w formacie PC-CD ukaże się w Polsce nakładem firmy MarkSoft.

Pałcjusz

M1A2 Abrams Tank

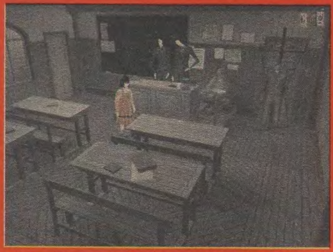
Kiedyś pracowałeś dla mafii, ale wpadłeś przy robocie. Teraz po siedmiu latach postanawiasz się zemścić na byłych pracodawcach. W grze „Bez Kompromisu" będziesz musiał rozwiązać wiele zagadek i wystrzelić jeszcze więcej pocisków, by zaznać słodyczy zemsty. Animacja bohatera przypomina nieco tę z „Flashbacka", jednak reszta grafiki jest zdecydowanie gorsza. Więcej informacji na temat tej amigowej gry znajdziecie w następnym numerze. Program wydała firma Marksoft.

BADJOY



BEZ KOMPROMISU

Jako dziesięcioletnia sierotka o imieniu Miette poruszać się będziemy w dziwacznym świecie o klimacie po trosze z powieści Dickensa „Oliver Twist" i nieco z dzieł Julesa Verne. The City of Lost Children to kojarząca się z AITD gra przygodowa z akcją opartą na scenariuszu głośnego francuskiego filmu o tym samym tytule (w pracach nad grą pomagał dyrektor artystyczny filmu, Marc Caro). Grafika w podwyższonej rozdzielczości, specjalne efekty świetlne w czasie rzeczywistym, ponad 20 trójwymiarowych postaci na tle 100 lokacji i filmowa muzyka to atuty gry, którą francuski oddział Psygnosis przygotowywuje na Playstation i PC-CD, a która ukazać się ma w



Pałcjusz

The City of Lost Children

Firma Origin szykuje drugą część strzelanki „Crusader: No Remorse". Jak zwykle czekają nas zmagania z liczebnie przeważającym wrogiem uosabianym przez najemników opłacanych przez wielką korporację. Do pozbawiania ich życia posłuży 15 rodzajów broni, wśród których znajdzie się sprzęt potrafiący zamrozić czy ugotować przeciwnika, rozerwać go na kawałki, a nawet sprawić, by wyparował. Sterowany przez gracza bohater będzie mógł wykonać 21 ruchów. Czeka na niego 10 wielopoziomowych map wypełnionych wrogami, pułapkami i skrytkami.

Dystrybutorem gry przeznaczonej dla PC-CD będzie na polskim rynku IPS CG. Planowanym terminem premiery był wrzesień.

Pałcjusz



Crusader: No Regret



Gremlin Interactive postanowiła wydać pecetową wersję swej zrobionej pierwotnie na Amigę strategii „K240". Jako zarządca jednej z 4 korporacji stajesz się odpowiedzialny za kolonizację wielu opuszczonych asteroidów znajdujących się na obrzeżu znanego świata. Sytuację komplikuje obecność na kolonizowanych obszarach 6 ras Obcych. Musisz z nimi negocjować, zawierać umowy, ale też bronić się przed nimi. Po krótkim czasie okaże się, którym rasom możesz ufać.

Gra przeznaczona na PC-CD powinna ukazać się jeszcze we wrześniu. Jej dystrybutorem bedzie najprawdopodobniej firma Licomp.

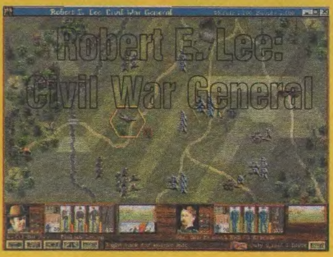
Sir Haszak

W przygotowywanej przez Sierrę On-Line nowej grze strategicznej znów (który to już raz?) będziemy mogli wziąć udział w wojnie secesyjnej. Wcielamy się w rolę tytułowego generała i na czele Armii Północnej Virginii musimy rozstrzygnąć (najlepiej na swą korzyść) 8 sławnych bitew. Jeśli zdecydyjesz się na rozegranie kampanii, będziesz kupował broń, wyrzucał z armii niekompetentnych dowódców, a w przypadku zwycięstwa zakończysz wojnę przemarszem po ulicach Waszyngtonu.

Oprawa graficzna ma zyskać na realizmie (i artyzmie też), dzięki wykorzystaniu prac Morta Kunstlera, znanego malarza wojny secesyjnej. Prócz gry otrzymamy na płytce CD multimedialny leksykon wojny.

Grę w formacie PC-CD wyda najprawdopodobniej firma IPS CG.

Sir Haszak





Bohaterem drugiego wydania Phantasmagorii jest Curtis Craig, mężczyzna który przed rokiem opuścił szpital dla chorych psychicznie po wyleczeniu z choroby nerwowej. Wszystko czego pragnie to normalne spokojne życie wraz ze swoją dziewczyną Joilyn.

Wokół niego zaczynają dziać się jednak niezwykłe zdarzenia, niezrozumiałe i przerażające. Fotografie krwawią, szczury przemawiają, zaś jego komputer wydaje się posiadać własny złośliwy umysł. Curtis zaczyna wątpić we własne zdrowie psychiczne. Mroczne tajemnice, seks, mordertwa i nieziemskie koszmary dopaść mają graczy posiadających PC-CD jesieni w tym roku dzięki IPS CG, oficjalnego dystrubotora firmy Sierra On-line.

Dixie

PHANTASMAGORIA 2: A PUZZLE OF FLESH

Akcja gry rozgrywa się w XXI wieku (dla skrupulantów – w roku 2132). Dwie społeczności ludzkie zamieszkające centrum i obrzeża wszechświata walczą ze sobą o planety, od których zależy ich przetrwanie. Żyjąc w tym nieprzyjemnym świecie jako najemnik zostałeś wynajęty, by wyjaśnić tajemniczy rajd na planetę Lemnios III. Okazuje się, że została ona najechana przez wrogich mechanicznych Obcych. Komunikacja z bazą nie działa, więc jak zawsze jesteś znany na siebie.

W tej strzelance firmy Interplay dysponiować bedziesz 30 rodzajami broni od pocisków czułych na ciepło po samonaprowadzające rakiety. Przeciw sobie stanie ponad 50 typów Obcych wyposażonych w (podobno) znakomitą sztuczną inteligencję (po paru minutach gry w demo wyglądało, że to prawda), których będziesz wykańczał przez 50 misji.



Grę w formacie PC-CD wyda w Polsce firma CD Projekt.

Pałcjusz

Wiosną przyszlego roku właściciele Playstation będą mieli okazję zagrać w, jak określają to autorzy z Psygnosis, action-adventure nowej generacji.

Gra podobno wyciąga wszystko co można wydobyć z konsoli generując pełne trójwymiarowe środowisko z naturalną grą świateł. Na gracza czeka wielu skonstruowanych z wieloboków wrogów: roboty, mutanci i humanoidzi, których unicestwiać będzie swoim arsenałem, od automatów i laserów począwszy, na wyrzutniach i samonaprowadzających się pociskach skończywszy. Dodatkowo, obok części zręcznościowej, mamy wciągającą akcję z setką prostych zagadek. Jeśli chodzi o fabułę to ponury budynek Rządu Światowego góruje złowróżbnie nad ulicami Nowego Jorku. Rozchodzą się pogłoski o genetycznych ekesperymentach wewnątrz gmachu. Jako Tenka, członek bojowej organizacji ruchu oporu Pokręcony Świr zostajesz wysłany na misję odkrycia rządowych sekretów.



Pałcjusz

TYRAN

Starzy wyjadacze z pewnością pamiętają grę „Moonstone". Tym razem firma MarkSoft wydała swoją produkcje opartą na podobnym pomyśle. Podróżując po rozległej krainie i walcząc z agentami ciemności musisz odnaleźć szereg przedmiotów pozwalających na pokonanie Tyrana. Po drodze musisz cały czas zbierać pozostałości po przeciwnikach i odwiedzać miejsca, w których będziesz mógł uzupełnić zaopatrzenie. Gra jest wydana w wersji na Amigę i jest niezwykle trudna.



BADJOY



Po dłuższej przerwie Strategic Studies Group zapowiada wydanie III części strategicznej gry Warlords. W kolejnej części bedzie mogło walczyć przeciw sobie 8 lordów, lecz tym razem w scenariuszu każda armia będzie całkowicie różniła się od pozostałych rodzajem jednostek wchodzących w je skład. Również bohaterowie, tym razem różnych ras, dysponować będą odmiennymi czarami i umiejętnościami. Jak zwykle w różnych charakterystycznych miejscach ukrytych zostanie sporo magicznych przedmiotów. Przewidziana została także rozbudowana dyplomacja umożliwiająca walkę w koalicji.

Wydanie „Warlords III" w formacie PC-CD zapowiadane jest na druga połowę przyszłego roku. Wszyscy, którzy chcą jeszcze zgłosić swe pomysły do gry, mogą to zrobić wchodząc w Internecie na stronę www.ssg.com (?)

Sir Haszak

Warlords III

W znakomicie prezentującej się graficznie przygodówce Psygnosis pod tytułem Zombieville wcielamy się w postać dziennikarza pragnącego poznać tajmenicę pewnej bazy wojskowej. Pamiętając z przeszłości skandale dotyczące trzymanych w tajemnicy prac nad energią atomową nasz bohater decyduje się poszukać sensacyjnego tematu. Pełna nieoczekiwanych zwrotów, okraszona czarnym humorem fabuła ciśnie nas w tajemniczą podróż do świata pełnego zagadek, gdzie żywi przemierzają ulice, po których kroczą również zmarli. Ważną rolę, także w konstrukcji zagadek, ma pełnić atmosferyczny soundtrack. Gra ukaże się jesienią na PC-CD.

Sir Haszak



SPROSTOWANIA

Niby tego lata nie grzało zbyt mocno, ale najwyraźniej jesteśmy mało odporni nawet na temperatury niewiele przewyższające 20 C. Oto co następuje:

1. W numerze 8/96 zdarzyło się nam mianować firmy Blizzard i Virgin producentami dalszych scenariuszy do ich ostatnich doskonałych produktów „Warcrafta II" i „Command & Conquer". Otóż rozszerzenia te zostały wyprodukowane przez pirackich producentów. Przeciw jednemu z nich Blizzard wytoczył podobno proces w Stanach za nielegalne używanie zastrzeżonego tytułu. Dystrybutorów obu wymienionych producentów, czyli CD Projekt i IPS CG przepraszamy.

2. Nie jest prawdą, iż firma CD Projekt jest dystrybutorem gry „Quake". Ona nim MIAŁA być. Prawowitym dystrybutorem tej gry na rynku polskim jest firma Techland. Ją także serdecznmie przepraszamy.

3. Ocena w „World Rally Fever" odbiegała od zamierzeń autora tekstu i powinna brzmieć: ogólnie – 8, mózg – 4, muzyka – 10, grafika – 9. W tym wypadku należą się wyrazy ubolewania Oceanowi i jego dystrybutorowi, firmie Mirage.

Za wszystkie błędy naszych Czytelników gorąco przepraszamy z nadzieją, iż jesień będzie lepsza.

Lew Leon

Na koniec listopada zapowiadana jest premiera polskiej gry zręcznościowej adresowanej do młodszych graczy. Jej autorami są programiści z dotychczas nieznanej na rynku (oczywiście z produktów, bo o firmie sie mówiło) firmy Leryx-Longsoft.

„Lew Leon" to platformówka, ale zawierająca zagadki logiczne. Tylko ich rozwiązanie pozwoli dojść do końca. A będzie gdzie chodzić. Gra składa się z 12 poziomów. Sześć z nich to krainy, sześć rozgrywa się podczas podróży między nimi. Między poszczególnymi etapami mają być krótkie filmiki spajające akcję. Zrobiono też sympatyczne intro w formie krótkiej kreskówki z wierszowanym tekstem wprowadzające w akcję (z niego dowiadujemy się o podłym spisku, który ma na celu pozbawienie korony tytułowego bohatera).

W odróżnieniu od zagranicznych produktów twórcy zrezygnowali z grafiki SVGA. Będziemy mieć za to trzy płynnie przewijane plany. Zdaniem autorów wygląda to lepiej niż SVGA w dwóch planach. Z pewnością wypowiemy się na ten temat, gdy tylko otrzymamy kopię gry.

Jej wydawcą będzie firma CD Projekt. „Lew Leon" zostanie wydany w formacie PC-CD i kosztować ma 99 zł.

Pałcjusz







SENTIENT

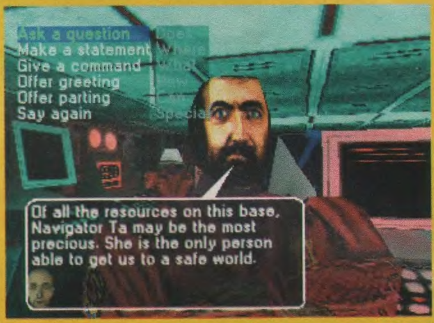


Kosmiczna stacja wewnątrz słońca, choroba drążąca ciało, niszczącewspomnienie wypalone głęboko w umyśle. Fotografia. Koszmar. Morderstwo. Podróż w odmęty ciemności w szalonym uścisku czasu. Psygnosis chce zawstydzić tradycyjne gry rpg, gdyż Sentient ma byćpierwszą grą w swym gatunku podejmującą się próby wprowadzenia niezwyklekompleksowej interakcji między postaciami gry. 60 mieszkańców Sentient topostacie z krwi i kości, każda ze swoimi własnymi dążeniami i motywacjami,skrytymi zamiarami i przekonaniami. Co więcej owe postacie rozmawiają zesobą nawet wtedy gdy gracza nie ma w pobliżu. Plotki, spiski, pogłoski,podsłuchane strzępy informacji składają się na mieszankę wartościowych,jak również kompletnie bezużytecznych i mylących tropów. Gracza zadaniemoddzielić będzie ziarno od plew, dowiedzieć się skąd pochodzi zabójczaradiacja i uzdrowić sytuację na stacji. To tylko fragment akcji nowej rpgPsygnosis, która według zapewnień firmy ma rzucić na kolana fanów gatunku,łącząc sobie również elementy symulacji i strategi.

Do obiecujących cech Sentient należeć będzie np.: podział pracy wzespole i powierzenie różnych obowiązków członkom załogi, rozległaprzestrzeń renderowanych w czasie rzeczywistym 200 korytarzy, przedsionkówi pokoi oraz wielowątkowa akcja z wieloma zagadkami do rozwiązania.Wszystko to ma uzupełniać wspaniała muzyka, nie mniej wspaniałe efektydźwiękowe i pełna detali oszałamiająca grafika. Produkt ukazać się ma podsam koniec tego roku na PC-CD.

Zobaczymy...

Dixie





TOMB RAIDER

W nowej grze Core Design wcielimy się w skąpo ubraną postać biegającą po grobach zaludnionych przez dzikie bestie. Nie ciesząca się, z nieznanych bliżej powodów, najlepszą sławą, seksowna, a przy tym dosyć agresywna dama, Lara Croft, Indiana Jones w spódnicy, aktualnie podejmuje się odszukania starożytnego artefaktu nazywanego Latoroślą. Lara spotka ona na swej drodze różne indywidua, niektórzy będą pomagać, inni nie cofną się przed niczym by ją powstrzymać. Na koniec okaże się, że odkrycie którego Lara dokona będzie o wiele ważniejsze, niż się to początkowo wydawało.

„Tomb Raider", czyli Łupieżca Grobowców to gra action-adventure, gdzie elementy logiczne przeplatają się ze zręcznościowymi, a całość spina klamrą wartka akcja. Lara i jej 2000 klatek animacji płynnie poruszają się po trójwymiarowym grobowcowym środowisku. Tworzący cztery poziomy świat widzimy z perspektywy osoby trzeciej, która biegnie z kamerą za naszą bohaterką. Każdy z poziomów podzielony jest na trzy obszary, które zawierają z kolei podlokacje: starożytne ruiny, piramidy, lochy, korytarze, tunele pełne śmiertelnych pułapek, coraz trudniejszych zagadek i różnorodnych przeciwników. Nasza bohaterka skacze, wspina się i pływa i używa znalezionych przedmiotów, wśród których znaczna część to narzędzia zbrodni.

Oprócz kamery, która w inteligentny i dramatyczny sposób przesuwa się nieustannie za Larą, niezależna kamera pozwala Larze zaglądać w przepaść, za węgieł, obserwować podłoże bądź sufit.

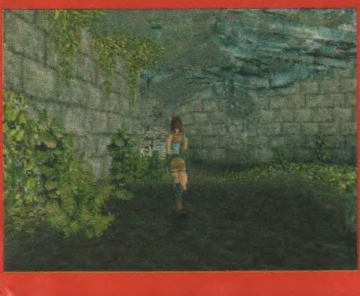
Między lokacjami mamy możność zaobserwowania cut-scenów FMV, które ilustrują przełomowe momenty w grze dostarczając wskazówek i informacji co do dalszego postępowania.

Gra ukaże się pod koniec roku najpierw na Saturna, a potem na Playstation i PC-CD.

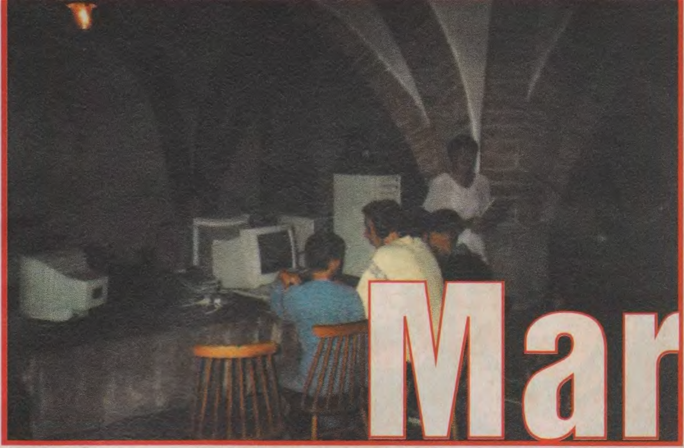
Dixie











Maraton Gier

16 sierpnia odbył się w wyremontowanych lochach zamku w Ostródzie (woj. olsztyńskie) Maraton Gier będący jedną z imprez Ostróda Summer Hot Days. Do całodniowej rywalizacji w 4 kategoriach („Mortal Kombat 3" – gromadził najwięcej kibiców, „Duke Nukem 3D", „Screamer" i „Quake" w wersji shareware) stanęło kilkudziesięciu zawodników. Każdy brał udział we wszystkich konkurencjach.

Choć nagrody nie były duże (część sponsorów raczyła się wycofać w ostatniej chwili, co im na długo zapamiętamy), rywalizacja była ostra i wzbudziła wiele emocji zarówno wśród startujących, jak i kibiców. Ostatecznie fundatorami nagród były firmy L.K. Soft, ALBO, PKO S.A. oddział w Ostródzie i (jak się okazało w ostatniej chwili) nasza redakcja. Zwycięzcy otrzymali oryginalne gry od fundatorów, zdobywcy drugich miejsc na otarcie łez dostali prenumeraty TS.

W przerwach pomiędzy konkurencjami organizatorzy zademonstrowali jak należy grać death-matche w „Duke'a", a Sir Haszak zmierzył się w tej konkurencji z przyszłym zdobywcą I miejsca sromotnie przegrywajac 0:10. Na pocieszenie organizatorzy obiecali mu na przyszły rok turniej w „Warcrafta".

Prócz zwycięzców, impreza miała swych bohaterów. Pierwszym był z pewnością Czarek Kacała, który grał z użyciem tylko jednej ręki (druga kilka dni wcześniej dość gwałtownie się zużyła podczas gry w kosza). Co prawda odpadł on tuż przed finałem w „Mortalu", ale w dwóch innych konkurencjach zajął II i III miejsce, w czwartej zaś awansował do finału, który zresztą z powodów obiektywnych nie został rozstrzygnięty.

Czarnym koniem zawodów była Ola Kwiatko-Bębnowska, która taśmowo pokonywała przeciwników. I miała szansę na zajęcie miejsc na podium w trzech konkurencjach, gdyby dwa razy nie natknęła się w walce o finał na Czarka. W „Quake'u" weszła do finału (w drodze do finału jeden z jej przeciwników dowiedziawszy się z kim przyjdzie mu walczyć zrezygnowany zajęczał „Tylko nie ona!"), ale wtedy właśnie miejska elektrownia bezdyskusyjnie zakończyła zmagania wyłączając prąd na czas bliżej nie określony.

Zabawa była przednia, atmosfera niezykle przyjemna i choć nie odbyło się bez potknięć (najtrudniejszy pierwszy raz) wielkie brawa należą się dla organizatorów Tomasza Misiowca i Kamila Ratajczaka wspieranych przez Biuro Promocji Miasta Ostródy, którzy poświęcili 2 tygodnie swego życia po 24 godziny na dobę, by wszystko się udało (nawet „Mortal Kombat" sprawnie chodził po sieci, co nie powiodło się specjalistom na podobnych imprezach). Za rok planują oni kolejną imprezę, o której nie omieszkamy poinformować. Tym razem z wyprzedzeniem.

niespecjalny wysłannik
Komtur Ostródzki

Oficjalne wyniki:

„Mortal Kombat 3"

1. Maciej Świerzewski
2. Michał Misiowiec
3. Rafał Janowicz

„Screamer"

1. Karol Wrzesiński
2. Cezary Kacała
3. Szymon Kopczyński

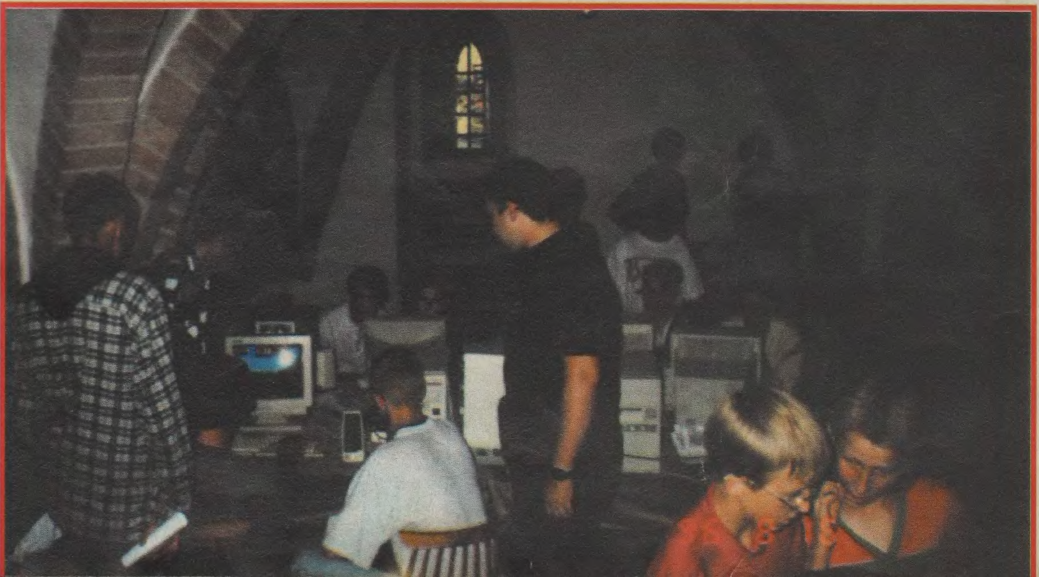
„Duke Nukem 3D"

1. Bogusław Jasiński
2. Michał Misiowiec
3. Cezary Kacała

„Quake"

1, 2, 3 – elektrownia miasta Ostróda przez knock out

P.S. W imieniu organizatorów dziekujemy firmom IPS CG i Mirage Software za udostępnienie gier niezbędnych w rywalizacji.





Sweet Poison/Lazur

INTEL OUTSIDE 3

W dniach 30-31 sierpnia w warszawskiej Stodole odbyła się już trzecia edycja organizowanego przez grupę Union Copy-party. Tym razem na imprezie zjawiło się około 1000 uczestników, choć organizatorzy liczyli na więcej. Wpływy z biletów z ledwością starczyły na pokrycie kosztów, a co za tym idzie nagrody nie były tak atrakcyjne jak na to liczono. Większość uczestników stanowili Amigowcy, było też sporo pecetowców i garstka użytkowników C64, a nawet kilku posiadaczy małego Atari.

Oprócz tradycyjnych już konkursów (nie obyło się bez pewnych poślizgów) przez cały czas party działał bufet oraz Manga Room gdzie dzięki uprzejmości firmy Planet Manga można było obejrzeć japońskie filmy animowane.

Odbyły się też koncert zespołów rapowych, i kilka szalonych konkursów przeznaczonych dla wszystkich uczestników.

Poziom prac oddanych na konkurs był bardzo wysoki (choć zdarzały się i kiszki). Największe wrażenie wywarło chyba jednak puszczone poza konkursem demo na małe Atari oraz Videodemo grupy Union.

Podsumowując party było najgorsze ze wszystkich Intel Outside'ów, ale w porównaniu z innymi tego typu imprezami nie wypadło wcale tak źle.

Poniżej przedstawiamy wyniki:

BADJOY

Amiga DEMO
1. Muscles/Impulse
2. Embarced/Floppy
3. Demo/Venture

C64 DEMO
1. Samar
2. Lepsi
3. Oxygen & Q-pa

Pc DEMO
1. Contact
2. Big Mistake
3. Rrosive 3/Exmortis

Amiga INTRO
1. Rumpelstiltckin/Floppy
2. Unanimater/Floppy
3. Crom/Amnesty

Pc INTRO
1. Pearl!
2. Grd!eqtn
3. Amitro

Amiga 4K
1. Sunday
2. Turnips
3. GouraudFace

GFX
1. Fame/Nahcolor&Floppy
2. Sweet Poison/Lazur
3. Pain/Yoga

C-64 GFX
1. Senti
2. Lucky
3. Talbot

RAY
1. Cherry/Skywalker
2. Intel Pentium Zuber/Golden Trio
3. Desert Town Zoltan/Opium

MUSIC 4 CHANNEL
1. In a future! Kofi/Revolt
2. Love & Peace Digital/Phuture303
3. Bulgaria Diabeł

MUSIC MULTICHANNEL
1. Reprove
2. Oxygene2
3. Rem

MUSIC C-64
1. Wacek/Arise
2. Gregfeel
3. Wizard/Oxygen

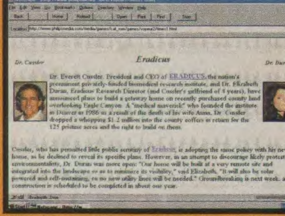
VHS
1. Rave Extreme/UNION
2. 2

Organizatorzy chcieliby przy okazji podziękować firmom HDP, Techland, CD Projekt i Wydawnictwu Bajtek za współpracę.

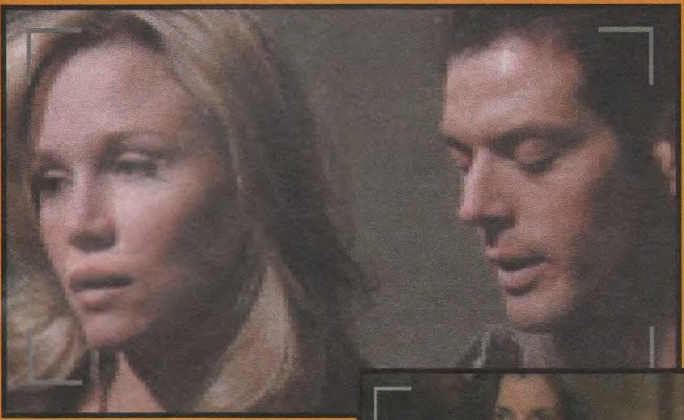


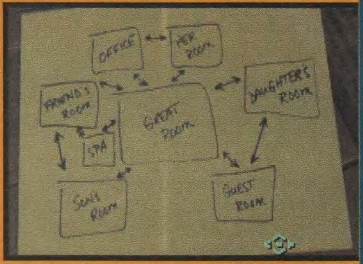
A.D. 2044
UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda PENTIUM 100!
szczegóły w pudełku z grą!
16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!
Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!
Wymagania sprzętowe:
PC 486, WINDOWS 95
CD ROM min. 2x speed
Uwaga:
Niezbędne WINDOWS 95!
LK AVALON
skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów
tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl
Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!
Uwaga:
W każdym pudełku plakat oraz KARTA KONKURSOWA!

O efektach obserwacji, czyli rozprawka kwantowa



Voyeur 2





VOYEUR II

PHILIPS MEDIA INC. '96



8 6 7 7

PC 486/66, 8 MB RAM, CD-ROM, SB















Ta gra jest bardzo nietypowa. Może wynika to z braku doświadczeń Philipsa na polu gier komputerowych, może jest to kwestia dość automatycznego przeniesienia na komputery produktu projektowanego na CD-I, a może jest to świadoma akcja – nie wiem. Zacznijmy jednak od początku, którym będzie scenariusz.

A scenariusz przedstawia się następująco: mieszkasz sobie od lat w Kanionie Orła, pięknym i odludnym miejscu, chodząc samotnie w tę i nazad i robiąc zdjęcia przyrody. Pewnego dnia naprzeciwko Twoich okien rozpoczyna się budowa bardzo nowoczesnego domu, w którym po kilku miesiącach zamieszkuje rodzina naukowca, a zarazem głównego udziałowca firmy Eradicus, zajmującej się biotechnologiami – dr Evertta Cusslera. Zaczynasz ich podglądać, aż nadchodzi dzień, w którym Twoje obserwacje mogą stać się do czegoś przydatne – w nocy bowiem zamordowana zostanie (o ile temu nie zapobiegniesz) „dziewczyna" (cudzysłów ze względu na wiek inkryminowanej) Cusslera, dr Elizabeth Duran. Właściciel domu w międzyczasie zmarł w bliżej niewyjaśnionych okolicznościach.

Do dyspozycji masz sztucer i kamerę wideo z kierunkowym mikrofonem. Siadasz przy oknie i obserwujesz dom naprzeciwko, nagrywając niektóre rozmowy. Sęk w tym, że prądu z ładowanych energią słoneczną akumulatorów na pewno nie starczy na całą noc, trzeba więc bardzo starannie dobierać nagrywane kawałki – tak, by stać się świadkiem wszystkiego co niezbędne do udowodnienia komuś winy. Na koniec – kiedy już nagrane jest wszystko co trzeba – może przydać się wreszcie sztucer. Ot i wszystko – a przynajmniej tak to wygląda w ładnym skrócie jakim raczy nas instrukcja. Praktyka wygląda nieco bardziej skomplikowanie.

Okazuje się bowiem, że ilość energii w jakiś przedziwny sposób zależy nie tylko od tego, jaka jest długość dokonanego nagrania, ale również od tego, co nagraliśmy. Na gruncie praw fizyki nie da się tego wyjaśnić, tu chyba bardziej potrzebna by była metafizyka. Żeby było jeszcze dziwniej, wydarzenia które obserwujemy mają kilka wersji – zabójcą mogą się okazać co najmniej dwie różne osoby, mogą też zginąć inni. Wychodzi więc na to, że nasza obserwacja wpływa na przebieg wydarzeń, co kojarzy mi się wyłącznie z najbardziej zaskakującymi wynikami eksperymentów przeprowadzanych przez fizyków kwantowych – tam też historia cząstki zależy nie od tego, jakie były jej pęd i położenie, ale od tego czy ktoś się nią interesował czy nie... Zdumiewające, prawda?

Jednak to wszystko daje się mieścić w konwencji gry, w której niekoniecznie wszystko musi mieć sens zgodny z życiem i zdrowym rozsądkiem. W konwencji gry natomiast nie chce mi się w żaden sposób zmieścić niemożność nagrania jej stanu – w efekcie niektóre sceny z początku znam już na pamięć i mogę je cytować niemal w całości. Cytować, bo wygłaszane teksty są niezwykle istotne. Podglądacz jest grą dla znających angielski i to dość dobrze.

Trochę sobie na grze popużywałem, bo wymienione elementy wkurzyły mnie do niemożliwości, kiedy usiłowałem rozgryźć przebieg wydarzeń posługując się zdrowym rozsądkiem. Na mój gust nie jest to możliwe, równie dobre efekty uzyskuje się metodą prób i błędów, wybierając na chybił trafił kawałki akcji, które chce się nagrać.

A jest co nagrywać – bo w sumie gra zawiera 80 minut filmu. I przyznam, że jest to film z dobrym scenariuszem, dobrymi aktorami i dobrze wyreżyserowany. Podczas jego oglądania ze wszystkich postaci – członków rodziny i znajomych – wychodzą mniej lub bardziej ciekawe charakterki, stosunki między nimi gmatwają się coraz bardziej (dosłownie i w przenośni), aż w końcu nic nie wygląda tak, jak mogło się wydawać na początku. Naprawdę, film i akcja – paluszki lizać (pod warunkiem wszelako, że wyrosło się z filmów typu bij-zabij i potrafi docenić trochę bardziej skomplikowaną akcję z akcentami psychologicznymi; gra jest zresztą przeznaczona dla osób dorosłych i choć nie ma w niej żadnych scen, których nie pozwoliłbym obejrzeć piątoklasiście, szanse, że zrozumiałby o co chodzi są znikome). Po raz kolejny mam ochotę obejrzeć zmontowany z użytego do gry materiału film fabularny (poprzednio było tak przy okazji „Silent Steel"). Zwłaszcza, że techniczna jakość wyświetlanych filmów pozostawia sporo do życzenia (zwłaszcza w porównaniu z filmami z „Megarace 2").

Teraz trzeba by jakoś podsumować i zakończyć tę recenzję, co nie jest łatwe. Nie jest łatwe, bo ścierają się we mnie dwa bardzo przeciwstawne zdania na temat gry. Z jednej strony – znakomity scenariusz i dobra robota filmowa, z drugiej – średnia grywalność. Kupić nie kupić – obejrzeć warto.

Borek

P.S. Grę być może wyda IPS CG.

4 koła i silnik jak stodoła





Następcę „Grand Prix" zapowiadano już od dawna – praktycznie od momentu premiery „GP1" (które wcale nie miało numerka). Tak się jednak jakoś złożyło, że ciągle widzieliśmy tylko zapowiedzi, na ECTS-ie pokazywano jadący bolid – i to wszystko. Na pytanie o termin wydania odpowiedzi były albo mętne, albo precyzyjne ale niedotrzymywane, albo wymijające – „very soon" (szybko) ewentualnie „soon" (wkrótce). Parę osób niezbyt starannie śledzących rynek było już nawet święcie przekonanych, że „GP2" został już dawno wydany. Nie mieli racji, a my czekaliśmy, czekaliśmy, czekaliśmy. Wreszcie się doczekaliśmy – i wychodzi na to, że warto było wykazać się odrobiną cierpliwości.

Zacznę od porównania (pobieżnego) „GP2" poprzednikiem – po trosze dlatego, że będzie to okazja do przedstawienia gry, po trosze dlatego, że wszyscy zainteresowani zapewne i tak widzieli „GP1".

Pierwsze, narzucające się spostrzeżenie – zachowano częściowo układ menu i praktycznie całą klawiszologię. Kto grał w wersję wcześniejszą uruchomi nową i od razu może zacząć grać bez zaglądania do instrukcji. Drugie spostrzeżenie, nie tak nachalne w pierwszej chwili, ale wyraziste po kilkunastu minutach albo i kilku godzinach – gra jest znacznie trudniejsza, jednak nie tak, żeby nie dało się w nią grać.







Cała rzecz w tym, że włożono bardzo dużo pracy w maksymalnie precyzyjne odtworzenie zachowania samochodu i zależności między jego wyregulowaniem a zachowaniem na torze. Niby było to już obecne w pierwszej części gry, ale – powiedzmy sobie szczerze – temat został w niej ledwo draśnięty. Liczba parametrów, do których mamy dostęp, wzrosła trzy-, może czterokrotnie. Wygranie pojedynczego wyścigu na najniższym poziomie (rookie) zabrało mi kilkadziesiąt minut (z czego przynajmniej połowa związana była z przypominaniem sobie mojego ulubionego toru Monza). Na następnym poziomie (amateur) same regulacje samochodu zajęły mi pół dnia. Na poziomie Semi-pro wymiękłem. Wyszło na to, że żeby być w stanie grać na najwyższym poziomie trzeba spędzić przy grze – trenując i dobierając parametry – kilkaset godzin. To dobrze wróży stopniowi wykorzystania gry – łatwo bowiem złapać bakcyla jazdy na najniższym poziomie, a potem można tygodniami albo i miesiącami szlifować formę.

Ta liczebność dostępnych parametrów jest w dużym stopniu deprymująca dla kogoś nie będącego hardcorowym miłośnikiem grzebania w samochodach. O ile dobranie przełożeń skrzyni biegów i ustawień tylnego i przedniego spoilera jest jeszcze stosunkowo logiczne i łatwe do zrozumienia, o tyle wpływ wielkości skoku amortyzatorów i stopnia ich twardości (osobno lewych i prawych, osobno pracujących na ściskanie i rozprężanie) przekracza możliwości pojmowania kilku znanych mi mechaników samochodowych, skądinąd świetnie naprawiających pojazdy bardziej skomplikowane niż rower czy maluch. Niestety, instrukcja nie pomaga specjalnie w zrozumieniu znaczenia większości parametrów, a zawarte w niej wskazówki na temat tego jak regulować samochód są ogólnikowe i nieprecyzyjne. Co ciekawe, przy uzupełnieniu gry o tyle szczegółowych parametrów zrezygnowano zupełnie z obecnej w „GP1" możliwości wyboru typu opon, a wszystkie wyścigi odbywają się zawsze przy doskonałej pogodzie. Deszcz przestał padać na torach wyścigowych!

Jeździ się więc na nawierzchni suchej, ale i na takiej można się zacząć ślizgać. Wprawdzie nie mam wielu doświadczeń z prowadzenia bolidu formuły pierwszej (no dobrze, dobrze, nie mam ŻADNYCH doświadczeń), to jednak paroma samochodami jeździłem i kilka razy się ślizgałem (najbardziej spektakularnie maluchem na rondzie Waszyngtona w Warszawie – ominąłem wszystkie przeszkody i wjechałem jak gdyby nigdy nic we Francuską; sam nie do końca wiem jakim cudem). „Grand Prix 2" jest absolutnie rewelacyjne – przyspieszając czuje się moment, w którym koła zaczynają puszczać, w prostych wypadkach daje się samochód opanować, a w trudniejszych nie – i ani przez chwilę nie ma się wrażenia sztuczności całej sytuacji. To samo powiedział mi o swoich wrażeniach Rooshkeen więc wiem, że nie jestem w swojej ocenie odosobniony.

Bardzo poważne zmiany dotyczą również grafiki. Po pierwsze (i właściwie po ostatnie) – można grać w wysokiej rozdzielczości. Na szczęście nie jest to konieczne (poza menu, które zawsze są w wysokiej rozdzielczości, ale do tego już nas dawno przyzwyczajono). Na szczęście, bo na P133 i porządnej karcie graficznej po włączeniu wszystkich możliwych bajerów i detali szybkość spadła do mniej więcej 10 klatek na sekundę – po ich wyłączeniu dało się wprawdzie uzyskać 26 klatek, ale jakość obrazu była beznadziejna. W niskiej rozdzielczości jest znacznie lepiej i nie trzeba być posiadaczem rakiety żeby, móc spokojnie grać, w zupełności wystarczy porządne 486. Długi czas tworzenia gry (a właściwie przygotowywania jej do wydania) spowodował, że nie obsługuje ona żadnych sprzętowych akceleratorów grafiki, a szkoda – mogłoby się to bardzo przydać. To, że gra jest szykowana tak długo, widać jeszcze na podstawie jednego elementu – może ona chodzić na zwykłej karcie VGA, bez rozszerzeń VESA (menu są wyświetlane w trybie 16 kolorów; wygląda to zdumiewająco dobrze).

Skoro już o grafice mowa, to muszę wygłosić na jej temat jakiś hymn. To, co widać na ekranie (oczywiście w wysokiej rozdzielczości i na szybkim sprzęcie) jest rewelacyjne, dopracowane w takich nawet szczegółach jak ruchy głowy kierowcy. Naczelny kiedy zobaczył jadący (w powtórce) samochód powiedział: „A ja to intro już widzia-



















GRAND PRIX 2

MICROPROSE '96

IPS CG

👍	?	𝄞	✎
9	8	9	10

PC 486 DX2/66, CD-ROM,
8 MB RAM, MYSZ



łem na ECTS-ie", po czym mocno się zdziwił, kiedy wyszło na jaw, że obraz nie jest odgrywanym filmem tylko generowany w czasie rzeczywistym. A już kogo jak kogo, ale jego zaskoczyć dobrze generowaną grafiką jest trudno.

Zdaje się, że jak na razie pisałem głównie o tym, co się udało – jednak nie ma gier bez wad i błędów. Czego trochę może w grze brakować, to animacji. Poza początkiem (fajnym, ale nie rewelacyjnym) brak jest filmików z wyścigów, a same zdjęcia to trochę za mało. Ktoś może stwierdzić że się czepiam, ale autentycznie mi tego brakowało. Zwłaszcza, że ścieżka dźwiękowa dorasta do wysokości zadania i tworzy dobrą atmosferę.

Twórcom modelu zachowania samochodu udało się też strzelić gafę. Żeby się o tym przekonać wystarczy wpaść na barierkę i zgubić jedno z przednich kół. To, że można potem jechać dalej, a nawet rozpędzić się do ponad dwustu kilometrów na godzinę (mój rekord to około 170 mph, dokładnie nie pamiętam) zakrawa na kpiny, ale cóż – może te typy tak mają? Muszę jednak przyznać, że trochę tego mojego Wiliamsa ściągało w prawo i łatwo wpadał w poślizgi na zakrętach – znacznie łatwiej niż wtedy kiedy miał cztery koła do dyspozycji.

Ostatnia uwaga pokrywa się z tym, co kiedyś napisałem (a może to nie ja? Rozmawialiśmy na ten temat w kilka osób i ktoś to na pewno przelał na papier) o symulatorach. Używanie klawiszy nie jest najlepszym rozwiązaniem, lepsze efekty można uzyskać korzystając z joysticka, i to rzetelnie proporcjonalnego, a nie jakiejś tam podróbki. Hamując z klawiatury praktycznie nie daje się uniknąć zablokowania kół przy ostrym hamowaniu, jakie jest potrzebne przed każdą szykaną, a zablokowanymi kołami można robić różne rzeczy (głównie sunąć prosto przed siebie), a nie wchodzić w zakręt. W efekcie żeby się w nim zmieścić, trzeba zacząć hamować wcześniej, żeby przed zakrętem koła zdołały odzyskać przyczepność, a wtedy nas wszyscy chętnie wyprzedzają. Trochę pomaga hamowanie „pulsacyjne" w postaci zawziętego stukania w klawisz, ale jest to półśrodek. Rozwiązaniem mogłoby być użycie kilku klawiszy do skręcania i hamowania – ktoś tak w jakiejś grze zrobił i miało się znacznie lepsze panowanie nad samochodem. Szkoda, że nie powielono tamtego pomysłu.

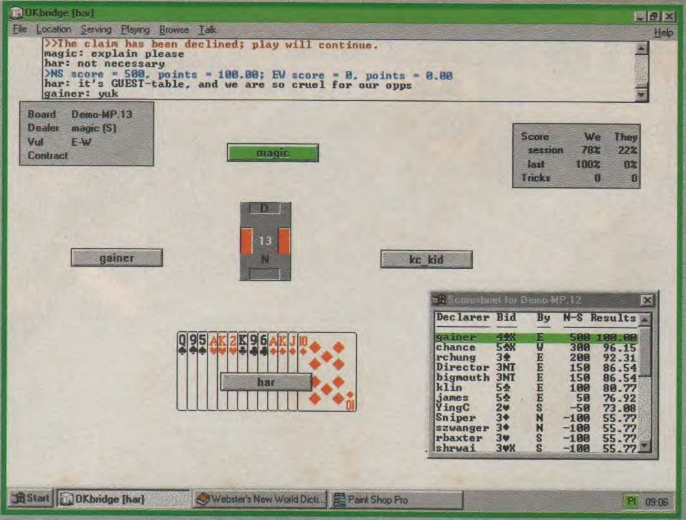
To by było na tyle. Może nie jestem zauroczony, ale gra zrobiła na mnie duże wrażenie i bardzo mi się spodobała, więc polecam ją z czystym sumieniem. Kto wie, może trzeba było jeszcze do pudełka wkładać śmierdzącą smarami i spalinami szmatę – bo innych sposobów podniesienia realizmu nie potrafię sobie wyobrazić...

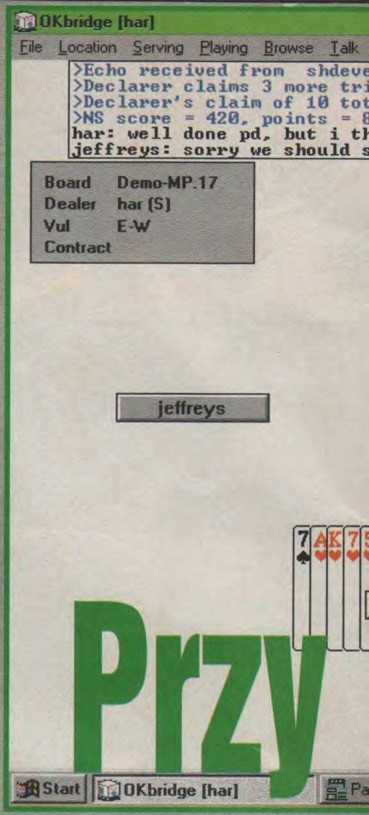
Robaquez

Gra otrzymała rekomendację

Gra wgniata w fotel jak grawitacja na Jowiszu, miażdży niczym młot Shao Kahna. Dla koneserów zabawa na długie miesiące, ale i początkujący znajdą coś dla siebie. Po prostu najlepszy na świecie symulator wyścigów. Gdyby tylko nie wymagał Pentium 100...

RooS





Przy wirtualnym stoliku

OKBridge

Narzekania na komputerowe symulatory brydża stało się zasadą. Niewielka liczba konwencji, którymi grają (albo wydaje im się, że grają), schematyczność rozgrywki, a przede wszystkim częste błędy w algorytmie sprawiające, iż komputerowi zawodnicy dokonują zadziwiających zrzutek czy wistów sprawiają, że trudno znaleźć przyjemność w grze z komputerem. A często jesteśmy na taki program skazani, gdy znajomi nie mają czasu wpaść wieczorem na roberka.

Sytuacja gwałtownie się zmieniła po pojawieniu się w Internecie serwerów, na których spokojnie można zagrać o dowolnej porze z ludźmi oddalonymi o tysiące kilometrów. Jednym z nich jest OKBridge (www.okbridge.com), na którym miałem okazję się nieco pobawić.

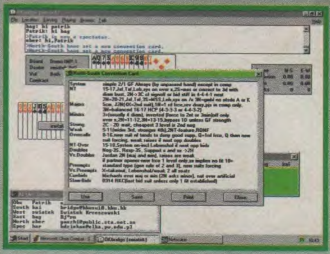
Technika jest nadzwyczaj prosta: dostajemy się na stronę www, ściągamy odpowiedni program (do wyboru wersje DOS, Windows i UNIX) i rejestrujemy się telnetem, co daje nam miesiąc grania za darmo. Nie daje to dostępu do wszystkich usług OKBridge'a, ale i tak wystarcza, by zasmakować w internetowych rozgrywkach.

Najaważniejsze są możliwości, a te mamy niemal nieograniczone. Przede wszystkim możemy grać w dowolny rodzaj brydża: od robra począwszy, przez zapis meczowy (IMP) na maksach skończywszy. W tych dwóch ostatnich typach rozgrywki wynik rozdania z naszego stolika odnoszony jest do wyników z pozostałych stolików. W dłuższym dystansie mamy więc porównanie naszego poziomu gry do poziomu pozostałych zawodników.

Ten pierwszy raz

Po wejściu do programu znajdujemy się w poczekalni, z której możemy przyjrzeć się ile jest stolików, gdzie jest niedobór grających i jakiej klasy gracze są poszukiwani (zazwyczaj przy każdym ze stolików jest napisane czy grają przy nim początkujący, średniozaawansowani, zaawansowani czy eksperci; jako gracze niepłatni mamy jednak tylko dostęp do stolików dla gości – „guest-tables"). Dzięki temu mamy szanse trafić na stolik, na którym siła gry pozostałych graczy nie będzie drastycznie różniła się od naszej.

Po zasiąściu do stolika (możemy to uczynić jako kibic, wtedy widzimy wszystkie ręce, lub jako gracz) rozpoczyna się gra, w trakcie której prócz standardowych odzywek możemy rozmawiać ze wszystkimi zebranymi przy stole.



Przy niektórych stolikach, zwanych „towarzyskimi", chodzi zresztą głównie o rozmowę. Brydż pozostaje jej miłym uzupełnieniem. Rozmowy można prowadzić publicznie (wszyscy „słyszą", co mówimy), bądź prywatnie (tylko z jedną z osób siedzących przy stole – nie można jednak rozmawiać prywatnie z partnerem).

Program umożliwia szybkie zakończenie partii, jeśli nie ma wątpliwości, ile lew weźmie rozgrywający i obrońcy. Wystarczy jako rozgrywający napisać „/make 6" czy „/claim 12" i już po pierwszym wiście można zakończyć rozgrywkę szlemika, jeśli tylko zgodzą się obrońcy (gdy padnie propozycja zakończenia rozdania, ukazują im się wszystkie ręce i otrzymują pytanie czy zgadzają się na rozstrzygnięcie zaproponowane przez rozgrywającego). Po rozdaniu możemy obejrzeć wyniki z pozostałych stołów (w brydżu porównawczym), pełny rozkład kart oraz przebieg licytacji i rozgrywki na naszym stole.

Trzeba jednak pamiętać, iż liczba rozdań na maksy i IMPy jest dla gości ograniczona (subskrybenci mają zmieniane rozdania co tydzień) i z czasem trzeba będzie przejść na robra.

System

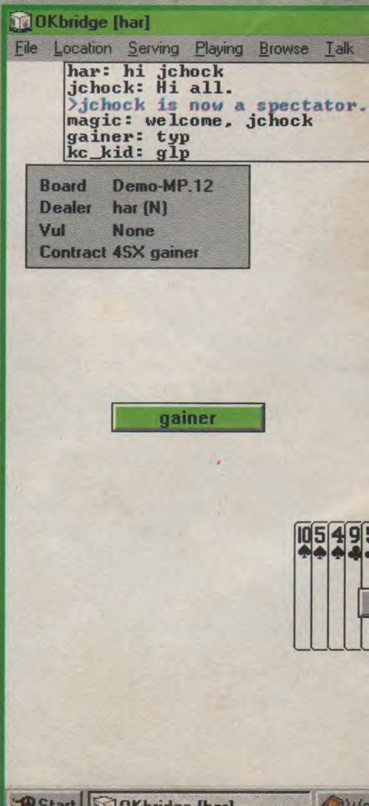
Gramy właściwie tym, co ustalimy z partnerem. Jeśli nie wiemy, czym gra partner, najpewniej stosuje Standard American Yellow Card (zwany w skrócie „sayc"), naturalny system amerykański podobny w wielu elementach do Wspólnego Języka (jego opis dołączony jest do instrukcji „OKBridge'a" ściąganej wraz z programem obsługującym połączenie). Mamy jednak wolną rękę w graniu własnym systemem, jeśli zaakceptuje to partner. Przeciwnicy mogą być szybko poinformowani o jego zawiłościach dzięki kartom konwencyjnym, które należy wypełnić według podanego w instrukcji wzoru i wczytać przed grą.

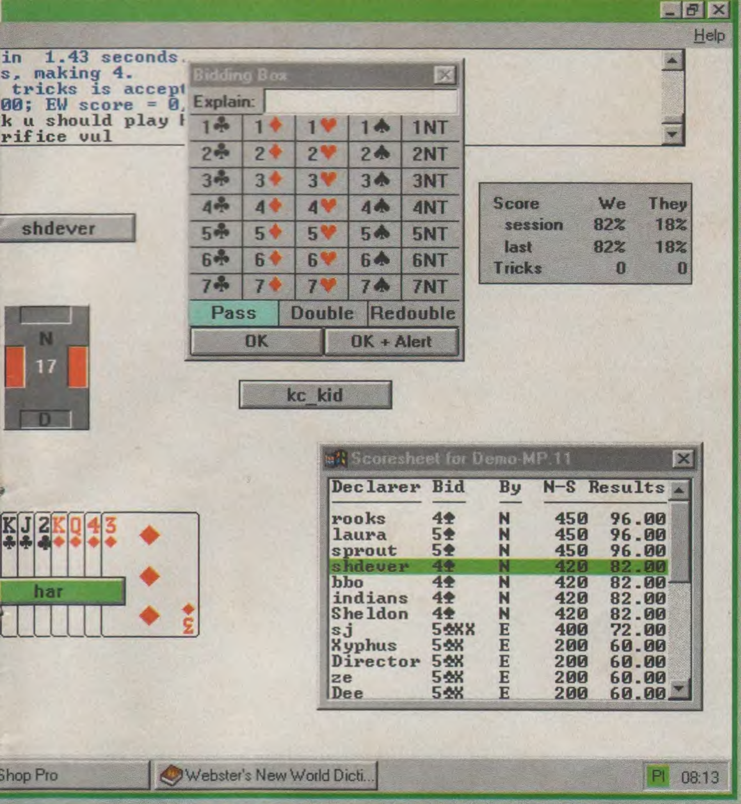
Savoir-vivre

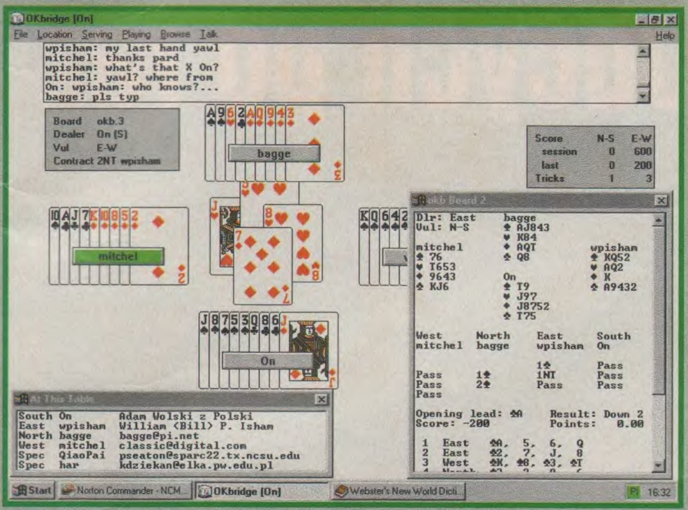
Przez miesiąc spędzony przy brydżowych stolikach OKBridge'a dla swoich potrzeb starałem się korzystać z kilku cech, które wydają mi się przydatne podczas gry. Część z nich zresztą znajduje się w instrukcji w części poświęconej dobremu zachowaniu, część wynika z własnych doświadczeń stolikowych popartych lekturą dzieł takich byłych i obecnych tuzów brydża jak Julian Klukowski, Andrzej Macieszczak, Janusz Korwin-Mikke, Krzysztof Martens czy Władysław Izdebski.

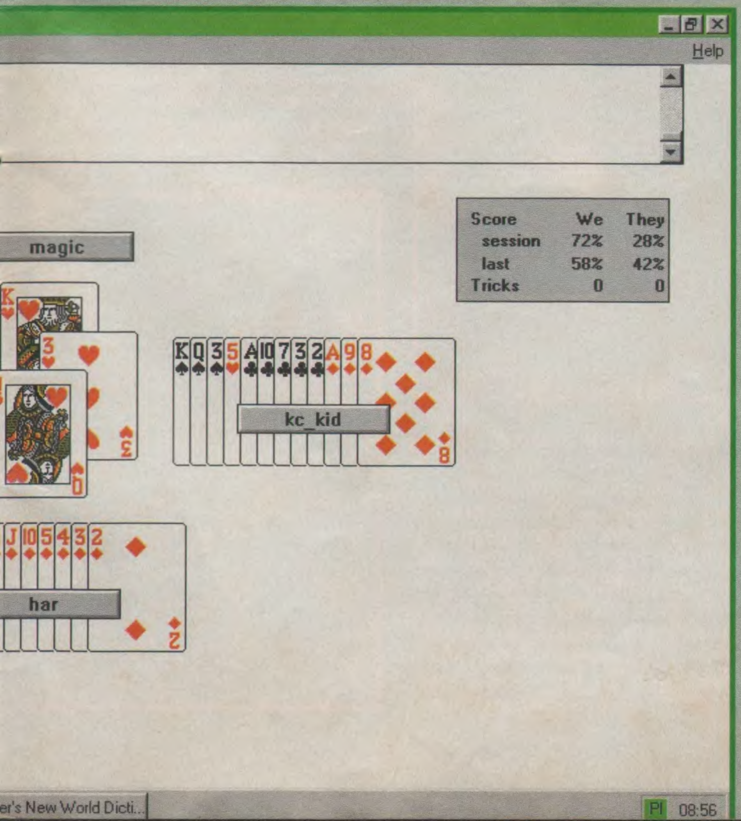
1. Uprzejmość. Najłatwiejszym sposobem na stworzenie miłego klimatu przy stole jest unikanie zgryźliwych komentarzy po nieudanych zagraniach partnera. Zazwyczaj jego iloraz inteligencji jest na tyle wysoki, iż rozumie on swój błąd, a czepianie się go doprowadzi do położenia następnego rozdania bądź odpłacenia pięknym za nadobne, gdy nam się zdarzy coś spaprać. Więszość graczy łączących się z OKBridge'em to rozumie, choć natrafiłem na jednego chama, który stwierdził, iż odchodzi w trakcie rozdania od stolika, gdyż jego partner śmie wyrzucać forty przez niego pracowicie wyrabiane (nie zainteresował się, iż nie było do nich dojścia).

Do uprzejmych zachowań należy także zgadzanie się na cofnięcie pomyłkowo zagranej karty („/undo"). Procedura jest taka, że









Słowniczek OKBridge'a:

brb – be right back (zaraz wracam; czasem skrót rozwijany jako „beer/bathroom break") – wywieszka, którą należy zostawić odchodząc na chwilę w celu uzupełnienia zapasów słonych paluszków i coli tudzież zmniejszenia ciśnienia płynów ustrojowych; powrót należy oznajmić krótkim „back";

glp – good luck, partner (powodzenia, partnerze) – komunikat wpisywany po wyłożeniu przez nas dziadka, mający nieco uspokoić partnera po tym, co w nim zobaczył (w wyjątkowo ciężkich przypadkach pisać dużymi literami – pomaga);

opps – oppositions (przeciwnicy) – ludzie nie mogący się zdecydować czy zadbać o własny wynik i nam przeszkadzać czy też będąc gościnnym (guest-table) pomagać;

pd – pardner (partner) – ten z naprzeciwka; czasem sprawia wrażenie, że pozostaje na usługach przeciwników;

ping (impuls) – czas z jakim przychodzą do nas komunikaty od siedzących przy stole; nie mając dobrego pinga, nie pogramy zbyt długo (nikt nie będzie czekał aż łaskawie dołożymy kartę) – pingi powyżej pięciu sekund predysponują nas tylko do kibicowania;

rofl – rolling on the floor laughing (taczanie się ze śmiechu po podłodze) – tak zazwyczaj wypada zareagować na dobry dowcip;

sayc – Standard American Yellow Card (system licytacyjny) – to czym zazwyczaj porozumiewają się siedzący przy stole, jeśli wyjątkowo nie mówią o pogodzie;

typ – thank you, partner (dziekuję partnerze) – jeśli rozgrywamy, powinniśmy to wstukać zaraz po wyłożeniu się dziadka niezależnie od tego, co w nim zobaczymy; jeśli i my się wyłożymy i to z powodu dziadka, należy zastosować inne zwroty, których z różnych względów nie podam (patrz savoir vivre);

wdp – well done, partner (dobrze zrobione, partnerze) – zwyczajowo serwujemy ten skrót, gdy po rozgrywce naszego partnera uzyskaliśmy wynik zaliczający nas do górnej połówki tabeli;

:) – jeśli zdarzy nam się powiedzieć coś żartobliwie, wypada to opatrzyć niniejszym znaczkiem; im częściej kończysz swe wypowiedzi :), tym bardziej prawdopodobne, iż zaczniesz uchodzić za osobę życzliwą i lubianą; zbyt częste używanie prowadzi do stwierdzenia u Ciebie przez współgrających choroby psychicznej;

:(– stawiamy zazwyczaj po wypowiedzi, z której wynika, iż za chwilę (już, właśnie, zaraz, za pięć minut) musimy zakończyć sesję OKBridge'a.

wymaga to zgody osoby, która powinna zagrać kartę (dać odzywkę) jako następna. Ponieważ zazwyczaj nie gramy na pieniądze, warto spełnić prośbę przeciwnika, a zyskamy jego wdzięczność i wyrozumiałość w przypadku popełnienia błędu przez nas (zdarzają się jednak stoliki, przy opisie których widnieje „no undos").

2. Uprzejma konwersacja. Przede wszystkim nie rozmawiać o bieżącym rozdaniu. Poza tym można o wszystkim. Nie należy zapominać o używaniu zwrotów grzecznościowych (patrz „Słowniczek") oraz powitaniu po zasiąściu do stolika i podziękowaniu za grę po zakończniu ostatniego rozdania. Nie można używać słów obraźliwych. Źle wygląda także komunikowanie się z partnerem w języku innym niż obowiązujący angielski, bo przeciwnicy mogą podejrzewać wymianę nielegalnych informacji, co psuje atmosferę przy stole. Na forum publicznym nie wypada również pytać o znaczenie odzywek przeciwnika. Od tego jest kanał prywatny (pytamy partnera tego, kto zgłosił nie zrozumianą przez nas odzywkę).

3. Szybki ping. Mając zbyt wolnego pinga nie należy się upierać, by siedzieć przy stole jako gracz. Psuje to zabawę współgrającym i dowodzi braku wychowania. Lepiej podziękować za grę wyjaśniając przyczynę i pokibicować, zanim gospodarz stolika (ten, kto go założył) nas rozłączy.

4. Samoocena. Nie przysiadać się do ekspertów przypisując sobie poziom zaawansowany, a będąc ledwie początkującym. Prawda szybko wyjdzie na jaw, partnerowi zepsujemy grę i zrobimy z siebie kretyna. Zysków z tego żadnych.

Co za pieniądze

Odkryłem tylko część fascynującego OKBridge'owego świata. Całość dostępna jest po wykupieniu całorocznego abonamentu, którego cena wynosi około 200 zł. Jeśli się nań zdecydujemy, trafimy do ekskluzywnego grona subskrybentów (gracze mający tymczasowe miesięczne abonamenty nie będą mogli przysiadać się do naszego stolika), będziemy uwzględniani w cotygodniowej klasyfikacji. Wolno nam także będzie uczestniczyć w turniejach organizowanych przez OKBridge'a (oczywiście online). Wydaje się, że to niewiele, ale spróbowawszy gry próbnej szybko nabiera się ochoty na systematyczne spotkania przy wirtualnym stoliku. Są one za każdym razem wspaniałym przeżyciem towarzyskim i brydżowym.

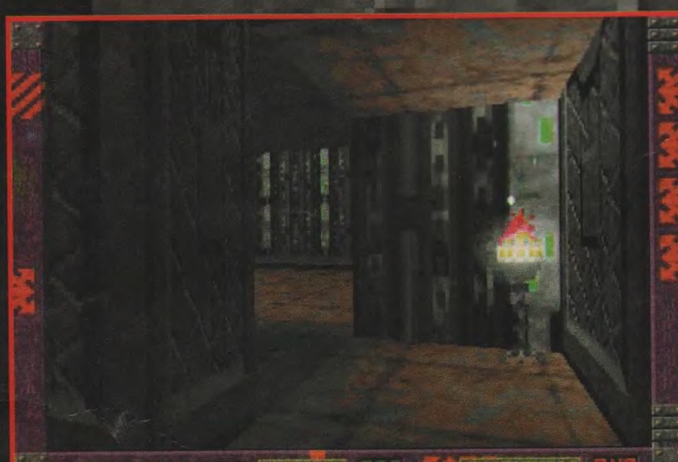
Sir Haszak

Alien Breed 3D II Killing Grounds

...obudziłem się widząc uchyloną pokrywę hibernatora. A więc udało się! Ktoś odebrał mój sygnał S.O.S. wysłany w kosmiczną próżnię. Widać urodziłem się w czepku. Najpierw udana ucieczka z planety opanowanej przez Obcych, teraz... wreszcie wśród ludzi. Spojrzałem na panel hibernatora. Uff! Jestem zdrowy jak rydz i co najważniejsze nie noszę w sobie żadnego zarodka tego diabelskiego nasienia – Obcych. Zaraz – chyba przy mojej pobudce powinien być lekarz. Muszę po niego zadzwonić... Dziwne, telecom nie działa... a raczej nikt nie odbiera. Co się tu do diabła dzieje? A tam w rogu? Nie namyślając się długo chwyciłem za leżącą do tej pory w hibernatorze strzelbę i wypaliłem w ociekający żrącą śliną pysk poczwary... Znów oni? Jeszcze raz Obcy? To by wyjaśniało brak lekarza... brak odpowiedzi przez telecom. Czyżby cały ten statek kosmiczny, cała baza kosmiczna, była opanowana przez Obcych? Muszę znaleźć magazyn broni. Kończą mi się naboje...

Ze strzelbą na Obcych po raz





Witajcie w piątej części koszmaru, bynajmniej nie z ulicy Wiązów. Po słynnej serii gier „Alien Breed", „Alien Breed II", „Alien Breed: Tower Assault" i niezbyt udanym „Alien Breedzie 3D" wreszcie cześć piąta. Jak widać nasz bohater wydostał się z planety opanowanej przez Obcych i wpakował się w jeszcze większe tarapaty. Właśnie opuścił hibernator i szykuje się do kolejnej rozróby.

Przede wszystkim tym razem Team 17 grubo przesadził z poziomem trudności. O ile w poprzednim odcinku pierwszy poziom gry przechodziło się dłubiąc palcem w nosie, to w tym nie dosyć, że oboma łapami trzeba będzie nerwowo stukać w kilkanaście klawiszy, to na dodatek już na samym początku Obcy szumnie i w dużych grupach witają nas mocnym uściskiem szczęk na naszym gardle. Na drugim poziomie jest taka zadyma, że nie wiadomo, w którą stronę najpierw się obrócić. Szczerze mówiąc „Doom", „Duke Nukem 3D" i „Quake" to przy „Killing Grounds" łatwizna.

Jako rozwinięcie poprzedniej części „Alien Breeda 3D" gierka ta zapewne mocno zaskoczy wszystkich amigowców. Takiego cudeńka jeszcze nie widzieli! Użytkownicy Amig wyposażonych w karty turbo (polecana konfiguracja: co najmniej 030/50 MHz) będą mogli na swoim ekranie oglądać pełnoekranową akcję w rozdzielczości 320x200 pikseli, w 256 kolorach. Powiecie: cóż to znaczy w epoce „Quake'a" i rozdzielczościach rzędu 800x600? Przede wszystkim tym razem Team 17 nie zawalił sprawy i w przeciwieństwie do pierwszej części „AB 3D" wymyślił gierkę genialną. Dlaczego? Zacznijmy od tego, że w „Killing Grounds" można pograć nawet na „gołej" A1200. Co prawda jest to widok wręcz koszmarny (piksele 2x2 i „poklatkowa" animacja), ale już na Amidze wyposażonej w pamięć FAST „Killing Grounds" działa jako tako (piksele 2x2). Z kartą 030/28 na niepełnym ekraniku gierka ta chodzi płynnie przy pikselach 2x2, można też pokusić się o zabawę przy pikselach 2x1, 1x2 lub 1x1, choć działa to już skokowo, podobnie jak 2x2 na pełnym ekra nie. Dopiero na 030/50 wszystk działa już porządnie, choć nie po lecałbym nikomu zabawy na pe



ALIEN BREED 3D
II KILLING GROUNDS

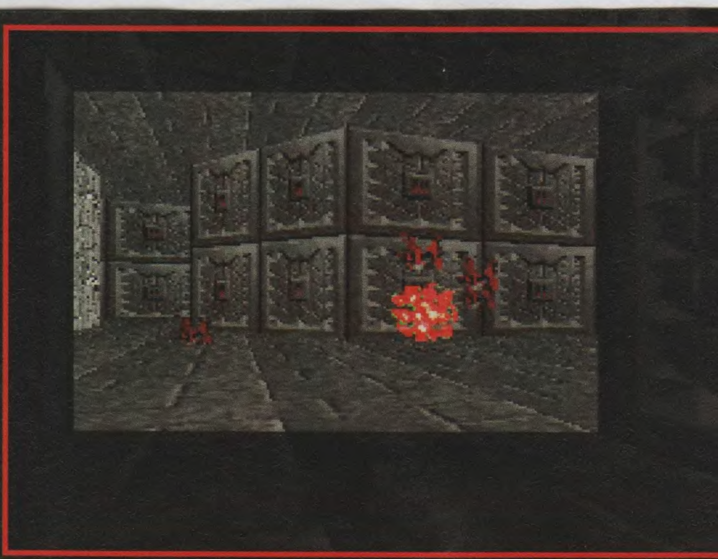
TEAM 17/OCEAN '96

MIRAGE

10 5 7 9

AMIGA, 2MB AGA LUB
AMIGA 4 MB AGA





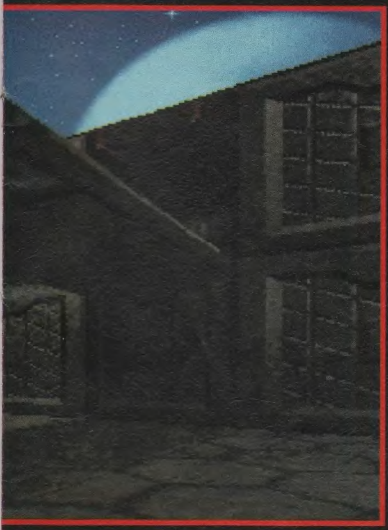
nym ekranie, 1x1. Do tego warto mieć jeszcze jakąś kartę graficzną... AGA nie wyrabia...

Dlaczego ów „Killing Grounds" jest taki genialny? Zacznijmy od stworów. Może nie są rewelacyjne, choć niewiele im brakuje do sławetnego „Dooma". Ciekawostką w tym wszystkim jest to, że oprócz standardowych sprite'ów złożonych z pikseli znajdziemy tu także stwory wykonane grafiką wektorową. Wyglądałyby cudownie, ale o dziwo poruszają się skokowo. Swoją drogą praktycznie każda z występujących tu postaci to niebezpieczny przeciwnik. Na nasz widok reaguje albo biegnąc z wysz-

bodajże piąty







czerzonymi kłami, albo wyrzucając w naszą stronę całą zawartość magazynka. Tym co najbardziej zaskoczyło mnie w „Killing Grounds" jest światło i cień, zrobione na miarę „Quake'a". Nie spodziewałem się, że ujrzę coś takiego na Amidze. Zbliżając się do źródła światła widzimy, że robi się jaśniej. Podobnie robot niosący „latarkę" rozświetla cały teren dokoła. Żeby było ciekawiej, widzimy nawet refleksy światła na broni, a przy strzale w ciemnym pomieszczeniu pocisk rozjaśnia ściany. Wrażenie jest naprawdę niesamowite. Kolejnym niesamowitym wynalazkiem w tej grze jest woda (co prawda mogliśmy już to obserwować w poprzedniej części). Nie dosyć, że obraz widziany pod wodą wygląda nieco inaczej (choć nie ma tu charakterystycznego „falowania" znanego z „Quake'a"), to pod wodą możemy obserwować to, co jest nad wodą i na odwrót. Właściwie pozostałe elementy znamy już z gier pecetowych, nie będę się rozpisywał... Aha! Nareszcie mamy mapę z prawdziwego zdarzenia. Jest ona wyświetlana na widzianym przez nas ekranie (podobnie jak w grze „Duke Nukem"). Sporym ułatwieniem jest także możliwość szybkiego spoglądania do tyłu, tudzież zmiana kąta widzenia w górę i w dół. Nowinką są także komentarze naszego bohatera, widoczne u dołu ekranu. W przeciwieństwie do zabarwionych humorem gadek „Duke Nukema" w „Killing Grounds" panuje nerwowy, mroczny klimat. Doskonale podkreślają go wspomniane komentarze, efekty dźwiękowe i muzyczki przypominające raczej dżingle z horroru. Tak samo mrocznie prezentuje się krajobraz widziany oczyma bohatera gry. Brrrrr! Nic tylko grać. O ile ktoś ma mocne nerwy. Bowiem po kilku minutach gry każde otwierające się drzwi, bądź ciemny zakamarek będą Was przyprawiać o mniejszy lub większy zawał serca. Cała gra zajmuje 5 dysków (dwa dyski startujące, osobno dla komputerów wyposażonych 2 lub 4 MB RAM). Na ostatniej dyskietce znajdziemy... edytor poziomów! Choć cały edytorek napisano w Amosie, a jego obsługa jest bardzo zawiła – to stanowi on znakomity dodatek do i tak znakomitej gry. Druga część „Alien Breeda 3D" to gra bardzo miodna (krwista też..) na szybkich Amigach, ma szansę stać się najlepszą gierką 3D jaką kiedykolwiek stworzono na tym komputerze.

Voyager

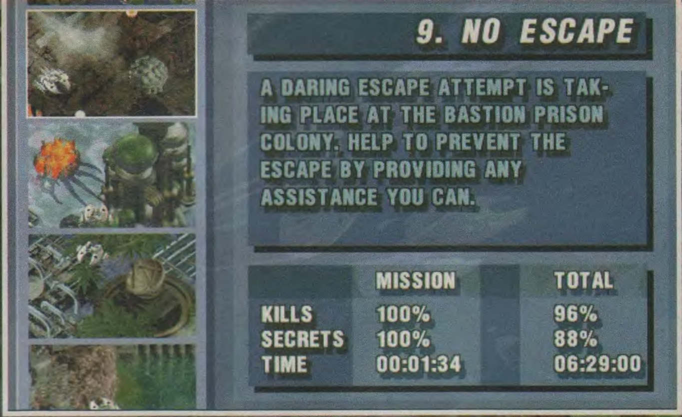
Gra otrzymała rekomendację

Swojego czasu byłem zafascynowany „Tower Assaultem". Co prawda gierka ta nikogo nie mogła zachwycić grafiką, ale miała w sobie owo coś, co powinna mieć każda strzelanina rozgrywająca się w mrocznych korytarzach wypełnionych krwiożerczymi stworami. W „Alien Breedzie 3D" gdzieś ten „klimat" zniknął. Widać musiały przyjść czasy „Killing Grounds", gry jakiej jeszcze na Amidze nie było. Polecam – ludziom o mocnych nerwach. Szkoda tylko, że nie wydano tej gry w wersji na PC. Jest czego żałować.

Voyager

Piękna grafika. Te światła! Te Cienie! Prawie jak w Quake'u. Do tego inteligentne potwory! Jedyną wadą jest to, że żeby naprawdę pograć trzeba mieć conajmniej 030/28 MHz. Ale jeśli macie szybszy procesor gra naprawdę rządzi.

BADJOY







Fruwający dynamit

„Fire Fight" pozwala Ci wcielić się w pilota nowoczesnego myśliwca „Jagger", który jako pierwszy dysponuje technologią umożliwiającą zmianę broni w trakcie lotu. Jako wierny sługa Rady musisz ślepo podporządkować się jej rozkazom i stawić czoła wrogim jej siłom. Przeciwko Radzie zbuntowały się cztery planety i właśnie na nie będziesz wysyłany, żeby dać im nauczkę i przywrócić porządek.

To tyle tytułem wstępu gry, który wydaje się trochę naciągany, ale nie to jest przecież najważniejsze. Prawdziwa gra zaczyna się podczas misji, kiedy to zasiadasz za sterami swojego wspaniałego pojazdu pędzącego tuż nad powierzchnią którejś planety. Wykonując sprytne uniki, uderzając tam, gdzie przeciwnik nie potrafi się obronić. Sięgając tam, gdzie nikt nie przypuszczał, że się pojawisz.

Z reguły Twoje zadania sprowadzają się do zniszczenia wszystkiego, co się da. Jednak od czasu do czasu misje są bardziej urozmaicone. Jednym z takich problemów będzie ochrona płynącej barki. Nie dość, że będziesz musiał usuwać miny położone na jej drodze, to jednocześnie trzeba będzie się zajmować wrogo nastawionymi pojazdami powietrznymi i różnego rodzaju działkami naziemnymi. Podczas innych misji Twoim głównym problemem będzie także czas. Z kolonii karnej uciekną więźniowie, których statek trzeba będzie zniszczyć zanim zdąży opuścić strefę. Jego maksymalna prędkość jest zaledwie troszkę mniejsza od Twojej, więc już możesz się przygotować na szalony wyścig. Jeszcze innym razem w dobrej wierze zabierzesz na pokład uciekinierów, którzy okażą się sabotażystami. Zostanie Ci bardzo mało czasu na dotarcie do bazy, która będzie położona bardzo daleko w pełnym niebezpieczeństw labiryncie.

Podczas wykonywania zadania nie ma możliwości zapisania jego stanu na dysku, także jeżeli pod koniec misji nadziejesz się na minę, misję będzie trzeba zaczynać od początku.

Na szczęście Twój nowoczesny myśliwiec został wyposażony w sześć rodzajów broni, które odpowiednio wykorzystane, pozwolą Ci stawić czoła każdemu niebezpieczeństwu. Do dyspozycji będziesz miał trzy rodzaje dział, dwa rodzaje rakiet oraz granatnik. Na ten ostatni trzeba bardzo uważać, gdyż jeżeli znajdziemy się za blisko miejsca eksplozji, możemy się pożegnać z naszym statkiem. A oto nie trudno, gdyż zadbano o zgodny z prawami fizyki lot granatu i związanymi z tym jego odbiciami od różnych przedmiotów.

Poza tym ekwipunkiem można znaleźć podczas misji specjalnych specjalne rodzaje broni. Dadzą one możliwość szybkiego zregenerowania osłon, ukrycia (cloak) statku, czy też wzmocnienia pancerza. W sytuacji krytycznej przyda się użycie impulsu elektromagnetycznego, niszczącego wszystko dookoła.

Do ochrony statku służą osłony, które są w stanie się same regenerować, a niestety to trwa. Wystarczy jednak przestawić poziom trudności z „Normal" na „Challenge", a zostaniemy pozbawieni tej przyjemności. Gra, która nie była łatwa na zwykłym poziomie, może stać się piekielnie trudna na wyższym.

Twoim głównym przeciwnikiem będzie flota powietrzna zbuntowanych planet. Poczynając od statków dysponujących zaledwie działkami Vulcan, a kończąc na ciężko uzbrojonych pojazdach posiadających w swoim arsenale rakiety samonaprowadzające. Do oddzielnej kategorii można zaliczyć „Cuttle Shark". Ten zdalnie kierowany wehikuł nie dysponuje żadną bronią, a jego głównym zadaniem będzie dążenie do kolizji i obniżenie Twojej energii pola siłowego. Sposób na tego przeciwnika to albo jego natychmiastowe zniszczenie na przykład z działa dużego kalibru, albo też szybkie wycofywanie się z jednoczesnym ostrzałem.

Na szczególną uwagę zasługuje grafika. Dopracowana do najdrobniejszych szczegółów potrafi niejednokrotnie wywołać zachwyt. Nasz statek widzimy pod pewnym kątem lecący nad czterema rodzajami terenu. Mogą to być tropikalne terytoria Jarventil, uprzemysłowione przestrzenie Dariusa, zurbanizowane powierzchnie Argusa-High czy też piękne, ale bardzo zimne obszary Ch'ok.

Występowanie wielu planów grafiki pozwala na schowanie statku pod konarami drzew czy też pod jakąś szczególnie grubą rurą. Zostało to zresztą wykorzystane podczas projektowania poziomów – pod jednym drzewem można znaleźć niewidoczny teleport przemieszczający do ukrytego miejsca. Plany składające się na tło poruszają się niezależnie od siebie, tworząc pewien rodzaj perspektywy. Wszystkie widoczne obiekty wyglądają jakby właśnie wyszły spod jakiegoś „łapacza promieni". Powierzchnie mają bardzo przyjemne, kolorowe tekstury. Zbliżając się do powyginanych kolców na lodowej planecie, miałem wręcz takie wrażenie, jakbym zaraz miał się na nie nadziać.

Bardzo widowiskowe są wszelkiego rodzaju eksplozje.









Podczas tańca płomieni we wszystkich kierunkach lecą duże ilości odłamków. Do tego trzeba jeszcze dodać dymy unoszące się ponad uszkodzonymi wieżyczkami z działkami i chmurki przelatujące nam na głową. A na sam koniec różne warunki atmosferyczne – może to być na przykład deszcz czy wręcz burza z piorunami.

Nie zapomniano także o cieniach i grze świateł. Przelatująca rakieta, poza pozostawieniem po sobie smugi, rozświetla teren znajdujący się pod nią. Niektóre misje najwyraźniej nie odbywają się podczas pięknego słonecznego dnia. Wtedy widać, co się wokół nas znajduje tylko w niewielkiej odległości. Można oczywiście temu zaradzić, podpalając jakieś drzewko.

Jednym z argumentów zwolenników gier dla DOS, a przeciwników gier pod Windows, był sposób dostępu programu do karty graficznej. Pod DOSem można, a nawet trzeba było to robić bezpośrednio. W starym Windows natomiast, należało posługiwać się odpowiednimi sterownikami, skutecznie, względem DOS, obniżając prędkość. Wygląda na to, że pod WIN95 problemu z szybkością nie będzie. A to za sprawą bibliotek DirectX. Potrafią one dać programistom to, co bardzo stary system operacyjny i o wiele więcej. Można na przykład uruchomić taki znajomy wszystkim graczom tryb, jak 320x200 w 256 kolorach. „Fire Fight" wykorzystuje wszystkie te możliwości. Słyszałem nawet, że jak do końca zeszłego roku gra ta chodziła jeszcze pod DOS, to po przesiadce na WIN95 z DirectX okazało się, że działa szybciej. Mam nadzieję, że da to do myślenia wszystkim zagorzałym przeciwnikom Windows.

Pora zająć się dźwiękiem. Wszelkie komunikaty poza wyświetleniem ich treści, są także mówione. Najważniejszy to chyba ten ostrzegający o zbliżającej się nieprzyjacielskiej rakiecie. Podczas walki z reguły nie ma czasu spoglądać na odpowiednią część ekranu z tekstami... Wszystkie bronie posiadają swój charakterystyczny dźwięk. Mnie najbardziej podobał się odgłos działka Vulcan. Ciekawostką jest śledzenie lotu wystrzelonych pocisków. Jeżeli jest to na przykład jakaś skała, to przy strzale w nią można usłyszeć charakterystyczny pisk ślizgającej się kuli, która trafiła na twardy i gładki materiał.

Muzyka obecna podczas całej gry jest odtwarzana z kompaktu. To rodzaj techno, jednak nie ten taneczny. Utwory doskonale spełniają swoje zadanie jako podkład do gry i nie powinny się znudzić w czasie całej jej przebiegu. Jednak słuchanie ich bez gry może być mało pociągające, gdyż są skomponowane na jedno kopyto.

Gra udostępnia możliwość przeprowadzenia batalii z żywymi przeciwnikami poprzez sieć (do czterech graczy) lub modemu. Poruszamy się wtedy po specjalnie przygotowanych sceneriach, w których naszym zadaniem może być zbudowanie bazy. W tym celu należy zbierać porozrzucane cegiełki.

Chciałbym zwrócić jeszcze Waszą uwagę na potęgę możliwości, jakie daje jeden rodzaj rakiet – „swarmers". Są one bardzo pomocne przy odnajdywaniu ukrytych miejsc. Zdarza się, że wejścia do nich są z początku zablokowane. Wspomniana odmiana rakiet sama potrafi znaleźć i zniszczyć co trzeba. Inne ich zastosowanie to sprytne uspokajanie wszystkich rodzajów wieżyczek. Jeżeli tylko istnieje taka możliwość, należy się schować za jakimś rogiem budowli i wystawić zaledwie czubek nosa tak, aby nieprzyjacielskie działko jeszcze nie mogło nas dosięgnąć. Teraz wystarczy potrzymać chwilę przycisk wyzwalający rakiety i po kłopocie.

Jednym z możliwych trybów sterowania grą jest używanie myszki razem z klawiaturą (normalnie całą grę można spokojnie przejść posługując się jedynie klawiaturą). Jest to idealne rozwiązanie dla zespołu złożonego z dwóch graczy. W tym trybie działko, sterowane myszką, jest całkowicie niezależne od poruszającego się statku. Zadaniem pierwszego człowieka byłoby więc kierowanie statkiem i unikanie ognia przeciwnika, gdy drugi mógłby spokojnie zająć się odpowiednim doborem broni i celowaniem ustawiając swoje zabawki w dowolnym kierunku. To by była kombinacja nie do pobicia.

Za te wszystkie wspaniałości graficzne trzeba jednak słono zapłacić. Minimum do grania w niskiej rozdzielczości to Pentium 75. Na P100 można już próbować o wiele piękniejszej grafiki, ale ze względu na małą płynność i tak trzeba będzie przechodzić grę w niskiej rozdzielczości. Przyda się także 16 MB, choć podobno program ruszy i na ośmiu. To wszystko dużo, ale ta gra potrafi zrobić z tego użytek. System operacyjny to tylko i wyłącznie Windows 95.

Wypada jeszcze powiedzieć parę słów o autorach gry. Sam program co prawda wydały Electronic Arts i Epic Megagames, ale został stworzony przez polską grupę Chaos Works. Ludzie wchodzący w skład tego zespołu mają już na swoim koncie doświadczenia związane z Atari i PC. Co starsi gracze może jeszcze pamiętają takie gry jak „Robbo", „Heartlight", czy swego czasu ogromny hit „Electro Body" firmy xland.

FIRE FIGH

ELECTRONIC ARTS/EPIC MEGAGAMES/CHAOS WORKS
IPS CG

9	8	9	10

PENTIUM 75, CD-ROM, 8 MB RAM, WINDOWS 95

Wszystkich misji dla pojedynczego gracza jest osiemnaście. Czas potrzebny na przejście jednej to od kilku minut do nawet ponad godziny, jeżeli chce się odnaleźć wszystkie ukryte miejsca. Gwarantuje to przy umiarkowanym graniu maksymalnie tydzień rozrywki, natomiast jeżeli się siedzi non-stop, najwyżej dzień – dwa. Osobiście uważam, że jak na grę zrobioną z takim rozmachem to trochę za mało. Drugim minusem jest wymagany sprzęt. Jeżeli jednak mamy odpowiednią maszynę, naprawdę warto kupić ten produkt, gdyż takie wspaniałe widowisko nie zdarza się często, a sama gra jest bardzo wciągająca. W Internecie, na serwerze „ftp.epicgames.com", dostępna jest wersja shareware gry zawierająca 4 misje. Można dzięki temu posmakować „Fire Fighta", a jeszcze okaże się, że Ty też lubisz strzelanki.

Dean



SUKCES NA HORYZONCIE
DMG
CENY PRODUCENTA PEŁNY ASORTYMENT
IPS
PlayStation
MIRAGE
LiCOMP
OPTIMUS BIS
DMG
Digital Multimedia Group
MARKSOFT
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14

Tipsy & kody

Czas na TNT!

Pierwszą sprawą którą chciałbym poruszyć, a na którą wielokrotnie zwracaliście mi w listach uwagę, to brak sensu w podziale tipsów na Nintendo i Pegasus. Gry na te konsole są praktycznie takie same, więc od dzisiaj ten podział znika. Gdyby komuś się coś dalej nie podobało, proszę skrobnąć jakiś list, może sprawa da się załatwić.

Podczas wakacji przysłaliście nam wiele kartek, za które bardzo dziękujemy. Może niektórzy jeszcze nie wiedzą, że Naczelny zbiera co „ciekawsze" i tworzy z nich całkiem interesującą kolekcję.

Jak zwykle wynagrodzeniem dla naszych „tipsiarzy" są darmowe numery kolejnego, po wydrukowaniu triku, TS. Istnieje też możliwość dodania „oczka" do prenumeraty, jeżeli ktoś ją ma. Możecie także próbować zażyczyć sobie numer archiwalny, ale tu już nie ma żadnej gwarancji.

Dean

PS. Zasłyszane w Fido (trochę zmodyfikowane ze względu na redakcyjny kodeks etyki or something):

Oto jak zabawili się spadochroniarze podczas jakiś skoków przeprowadzanych ze śmigłowca, obserwowanych przez ważne osobistości. Wyskakują: pierwszy, drugi, trzeci, kukła ubrana w kombinezon, piąty, szósty... Spadochrony się po kolei otwierają, a 4 spada gdzieś w krzaki bez spadochronu. Wszyscy biegną, tragedia. Z krzaków wychodzi czekający tam spadochroniarz, otrzepuje się i mówi:

– Kurcze, znowu się nie otworzył!

AMIGA

GLOOM, GLOOM DELUXE / SPIKE
Jeśli posiadasz „GLOOMA" i „GLOOMA DELUXE", to możesz zrobić mały trik: Włóż pierwszy dysk „GLOOMA", a kiedy komputer poprosi o „GLOOM DATA DISK", włóż drugi dysk „GLOOMA DELUXE". W ten sposób masz szybkość zwykłego „GLOOMA", a tekstury z „GLOOMA DELUXE". To samo działa odwrotnie.

NEVERMIND / CYPISEK
Kod do ostatniego poziomu: AVMWHN

SKY HIGH STUNTMAN / Arkadiusz Jaworski
Jeżeli na ekranie tytułowym wpiszesz CHEAT, to nie będą ubywać Ci życia i bomby. Jeżeli wpiszesz to hasło i wciśniesz na ekranie tytułowym:
F1 – zaczniesz od poziomu WAR TORN EUROPE,
F2 – RIOT RIDDEN L.A.
F3 – 21st CENTURY CANYON,
F4 – PLEXUS,
11 – THE REVANGE.

WORMS / Arkadiusz Jaworski
Aby wykonać PROD, podejdź do drugiego robala, stań blisko i wykonaj ruchy: tył, tył, przód, przód. Gdy rzucasz granatem lub cluster bomb możesz ustawić czas detonacji (od 1 do 5 sekund) klawiszami od 1 do 5, natomiast klawiszami + i - można ustawić czy granat albo cluster bomb ma lekko się odbijać (low bounce) czy mocno (high bounce). Istnieje drugi komplet klawiszy dla drugiego gracza. „Z" – lewo, „C" – prawo, „D" – góra, „X" – dół, „CTRL" - skok. Dodatkowo klawisz „TAB" przesuwa obraz oraz wskazuje robala którym sterujemy, a klawisz nad tabulatorem wyłącza imiona wrogów, wyłącza wszystkie imiona, włącza imiona ponownie. Aby grać dwoma myszkami trzeba w opcji CONTROLLERS zmienić 1 na 2.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ / Arkadiusz Jaworski
Do jednej ręki weź fragment pancerza, np. kask, a do drugiej broń. Kliknij na broń, a potem na fragment pancerza – naboi w magazynku nie będzie ubywać. Można to też wykonać z granatami i rakietami. Uwaga: jeżeli pistolet nie będzie chciał strzelać, należy trik powtórzyć.

ATARI ST

ADDICTABALL / Dawid RYGIELski
Przed klepnięciem spacji (tj. przed rozpoczęciem gry) wpisz: IJC. Screen powinien się „zaczernić". Teraz klawiszami funkcyjnymi możesz przeskakiwać poziomy.

BAAL / Dawid RYGIELski
W tabeli najlepszych wyników wpisz się jako: LOVEBUNDE. Po rozpoczęciu gry wciśnij P i F10. Teraz napisz: FUCK OFF PIRATE BASTARDS – przeskoczysz jeden poziom.

BACK TO THE FUTURE 2 / Patrick Walczyk
W czasie jazdy na deskorolce można się uczepić jakiegoś samochodu i bez straty energii przebyć krótki odcinek drogi.

BATTLE VALLEY / Dawid RYGIELski
Aby uzyskać nieśmiertelność wpisz (uwaga: musi być zachowana ilość spacji pomiędzy wyrazami – podana w kwadratowych nawiasach):
ROGER [2] MELLIE [2] THE [1] MAN [1] ON [1] THE [2] TELE.

CRACK DOWN / Dawid RYGIELski
Po wciśnięciu pauzy wpisz SMURF, a F1 da Ci nieśmiertelność, natomiast F2 to samo dla playera 2.

ISHAR 3 / Paweł Kaznowski
Przesuń wskaźnik myszy w lewo do końca ekranu. Teraz wciśnij klawisze:
CONTROL + ALTERNATE + V i lewy przycisk myszy,
CONTROL + ALTERNATE + A i lewy przycisk myszy,
CONTROL + ALTERNATE + W i lewy przycisk myszy.

LETHAL WEAPON / Patrick Walczyk
Kod: „ „ – ostatnia, specjalna misja.

LIVING STONE / Dawid RYGIELski
Wklep CHEAT – nieśmiertelność.

STARIOS CHRISTMAS / Paweł Kaznowski
SHAKEY – uatrakcyjnia gierkę w ciekawy sposób,
REVERSE – gra do góry nogami,
RUBBISH – dobry sposób dla początkujących, gra staje się powolna.

SUPER STARIOLAND / Paweł Kaznowski
Kody należy wpisywać w tabeli wyników (HIGH SCORES):
PRACTISE - daje 10 dodatkowych żyć, ale możesz grać tylko w dwóch pierwszych światach,
EXPERT – losowy wybór etapu,
AUSTRALIA – mała niespodzianka!
AAFROG – zmienia STaria w małą skaczącą żabkę,
SUNSET – zmienia tło.

WILD STREETS / Patrick Walczyk
Ciosy:
fire + góra – kop z wyskoku,
fire + góra / skos – kop w pysk,
fire + przód – pięść w nos,
fire + dół / skos – kop w genitalia,
fire + dół – strzał.

PC

COMMAND & CONQUER / Mac
1. Wyrzutnie SAMów można zniszczyć używając 4 orek. SAMy zwykle leżą parami (2 blisko siebie), a otwarta wyrzutnia obrywa dwa razy mocniej, więc wydaj orkom rozkaz ataku na 1-szy silos, a drugi (musi być otwarty) ostudź działem jonowym.
2. Zapisz grę i odpal edytor hexdecymalny, (np. DISKEDIT). Przelicz kasę na HEX i poszukaj odwróconej wartości pod dziesiątkowym ofsetem około 1400 (długość SG jest zmienna), oraz gdzieś pod koniec SG zaraz przed słowem „computer". Jeśli nie będzie tej trzeciej (ostatniej) wartości, odkryj trochę mapy, wybuduj coś i spróbuj jeszcze raz. Bezpieczną wartością, na którą warto zmienić SG, jest 60000 – 60EA (już w odwróconej PCtowej notacji).

COMMAND & CONQUER: COVER OPERATIONS / Przemysław Szymański
1. Po wtargnięciu do bazy wroga nie baw się w niszczenie wież strażniczych i obelisków, tylko zniszcz ich źródła zasilania albo też spróbuj przejąć elektrownie.
2. Do zniszczenia zwykłych wież strażniczych używaj bazook – potrafią one zniszczyć wieżyczkę spoza zasięgu jej strzału.
3. Komputer zawsze wybiera jako pierwszy cel, pierwszy obiekt od góry.

DESCENT 2 / Maciek Gocałek
ALMIGHTV – nieśmiertelność,
LPNLIZARD – Homing Weapons,
FREESPACE – warping,
GOWINGNUT – Guide – Bot atakuje robota,
PIGFARMER - jednorazowe użycie wyświetla „HI JOHN" i redukuje rozmiar ekranu, dwukrotnie – wyświetla „Bye John".

Parametr z linii komend DOS:
SUPERHIRES – włącza rozdzielczość 1024*768 i 1280*1024.

DESCENT 2 / Przemysław Szymański
Wersja pełna:
GODZILLA – zwiększa rozmiary statku,
SPANIARD – za pierwszym razem niszczy roboty, za drugim razem niszczy bossów.

DUKE NUKEM 3D / Kungfurzysta
Kombinacja klawiszy: ALT + F1, ALT + F2, ALT + F3 itd – fajne odzywki Duke'a.

DYNA BLASTER / BEDŻYN
W czasie gry z komputerem (typu stage X level Y) można znaleźć coś w rodzaju czarnego serduszka. Jest to odpalanie bomb klawiszem REMOTE BOMB KEY definiowanym w setupie gry. Jeżeli przy okazji masz więcej niż jedną bombę, to nie ma problemu, byś przekształcił je w osiem. Ustaw się w miejscu, gdzie nie będzie Ci nic groziło i postaw wszystkie bomby, jakie masz jedna obok drugiej w jednej linii. Teraz schowaj się i wciskaj REMOTE BOMB KEY najszybciej jak możesz. Po udanym zabiegu powinieneś mieć więcej bomb do stawiania. Powtarzaj operację, aż do momentu, kiedy będziesz mógł stawiać osiem bomb. Działa do pierwszej straty życia, na każdej planszy trzeba powtarzać ten manewr.

PIZZA TYCOON / POJPOJ
1. Swoje restauracje zaopatruj w marmurowe stoły „ROME". Na każdym jego rogu postaw taborecik, a następnie jeszcze jeden taki sam na krótszym boku oraz dwa na dłuższym boku. Na to wszystko jeszcze dwa kwiatki. Z sześcioma tamkimi zestawami dziennie masz 1200-1300 klientów.
2. Kup wszystkie rodzaje lodów, nastaw budzik na 0:00, wybierz sobie jakąś konkurencyjną restaurację i wejdź do niej (na drugi dzień). Lodów używasz spacją.
VANILLA – miotacz ognia,
CHOCOLATE – chemikalia,
STRAWBERRY – bazooki,
LEMON – bomby.
Możesz się tak bawić do rana.

POWER SLAVE / Zqulf & Turtel
Wersja beta: uruchom grę pisząc „ps –cheat", teraz:
Alt + g - God mode,
Alt + w - wszystkie bronie,
Alt + c - inny widok,
Alt + cyfry – różne efekty (np. wywoływanie potworów).

QUAKE / Kungfurzysta
Kody należy wpisywać w opcje/console lub po naciśnięciu „*" (znak nad TAB):
GOD – jesteś nieśmiertelny,
FLY – możesz latać,
NAME – zmiana imienia zawodnika,
NOCLIP – przechodzenie przez ściany,
PAUSE – zatrzymanie gry,
QUIT – natychmiastowe wyjście z gry,
SAVE – zachowanie gry,
LOAD - wgranie gry,
DEMOS – obejrzyj demka
RESTART – restart poziomu.

REBEL ASSAULT 2 / Przemysław Szmański
Naciśnij ALT + V i wpisz LETGO. Teraz:
ALT + E - dodatkowe życie,
ALT + L - nieśmiertelność.
Po wpisaniu pierwszego hasła, wpisz ISNOTRY. Teraz:
ALT + J - dowolny poziom,
ALT + M - wszystkie filmy,
ESC – kolejny film.

RISE OF THE ROBOTS 2 / VASQEZ+
Oznaczenia: T - tył, P - przód, D - dół, G - góra, TD – tył + dół, PD – przód + dół, ÍR - dowolna ręka, K - dowolny kop. Wszystkie „Executions" są podane dla robota zwróconego w prawo:
CYBORG – P, PD, D, TD, T, R
LOADER – P, PD, D, TD, T, K
CRUSHER – D, TD, T, K
SUIKWAN – P, PD, D, TD, T, R
WAR – T, P, T, TD
DEADLIFT – T, T, T, K
PRIME 8 – P, P, P, P, P, P, R
V1-HYPER – T, T, P, P, R
ROOK – P, P, P, R
INSANE – T, T, T, R
VANDAL – T, TD, D, PD, P, R
GRILLER – P, P, P, R
SALVO – P, PD, D, TD, T, K
DETAIN – T, TD, D, PD, P, K
LOCKJAW – T, T, P, R
NECROBORG – T, TD, D, PD, P, K
STEPPENWOLF – P, PD, D, TD, T, K
CHROMAX – T, T, P, R

SCREAMER / NERWUS
Do wpisania w menu głównym:
MONTY – słupki są kulkami,
JOINT – słupki są kręglami,
CLOCK – zegar się zatrzymuje,
ABURN – wszyscy jadą Bullet-Car.
Do wbicia przy wyborze torów:
VTELO – wszystkie trasy,
MIRRO – trasy w lustrze,
UPDOW – obraca obrazek o 180st. (w czasie jazdy też),
INVER – jazda w odwrotnym kierunku (niby 6 nowych torów).
Do wpisania przy wyborze samochodów:
TAZOR - Buller – Car.
Uwaga: jeżeli wbiliście np: ABURN to on już zostanie na zawsze. Żeby go zdeaktywować, należy w katalogu CONFIG odszukać plik choice.dat i go skasować. Zostaną wtedy również skasowane inne kody, rekordy (czasy) i wszystkie tory, jakie się zdobyło.

SETTLERS / Michał Kluz
1. Gdy ukształtują się granice, w miejscach gdzie przeciwnik budując obiekt militarny może Ci zaszkodzić, wybuduj swój i odetnij do niego drogę. Gdy wróg zacznie budować, Ty doprowadzisz tylko drogę i na pewno będziesz pierwszy.
2. Posterunki wroga najlepiej atakować, gdy ten zmienia wartę.
3. Jeżeli wróg zaatakuje Twój zamek, który jest słabo zabezpieczony, wypuść z niego robotników i rycerzy. Przeciwnik z powodu tłoku nie będzie mógł zaatakować. W tym czasie skieruj część rycerzy z posterunków, weź i warowni do zamku. Dołączą do motłochu i po jakimś czasie wyjdą obronną ręką. Teraz pozostało tylko zwołać poddanych do zamku.
4. Przeciwników osłabiaj równomiernie, tzn. nie dopuść do dużego osłabienia jednego z wrogów, gdyż później będziesz miał kłopoty z tym drugim.

SETTLERS 2 / NERWUS
1. Zacznij nową kampanię (najlepiej chapter1).
2. Zrób savegame (zaraz po rozpoczęciu).
3. Wejdź do Free game.
4. Zrób Exploration off.
5. Zacznij grę (w Freegame).
Teraz widać całą mapę.

SIM CITY 2000 / Michał Kluz
1. Między zabudowaniami, a drogą (lub między samymi budynkami) zostawiaj pasek wolnego terenu – ewentualny pożar nie będzie się rozprzestrzeniał.
2. Jeżeli miasto leży nad morzem, to usyp wzdłuż niego wał ochronny (podwyższając teren) – powódź nic Ci nie zrobi. To samo dotyczy rzek i jezior.
3. By zwabić ludzi do nowych osiedli, zasadź wokół nich dużo zieleni, ale tak żeby Ci nie przeszkadzała, ponieważ gdybyś chciał od razu ją wyciąć mieszkańcy się zbuntują.

SYSTEM SHOCK / Zqulf & Turtel
Klawiszem [Print Screen] ściągasz PCX-y.

TERMINATOR – FUTURE SHOCK / MAPET
Wpisz podczas gry:
WHOAMI – identyfikacja.

WARCRAFT 2 / Kajkosz
Po użyciu kodów w podsumowaniu misji zamiast stopnia pojawia się „Cheater". Aby tego uniknąć po zwycięstwie zrób save. A w następnej misji wgraj ten stan gry.

WARCRAFT 2 / MAPET
Podczas gry wciśnij „Enter" na dole ukaże się miejsce w które wpisz:
UNITE THE CLANS – zwycięstwo,
YOU PITIFUL WORM – przegrana,
EVERY LITTLE THING SHE DOES – zwiększa poziom magii,
DECK ME OUT – zwiększa poziom jednostek.

ATARI XL/XE

INNY ŚWIAT / Świniol
1. Szukaj diamentów w górach. Jest ich 500 sztuk.
2. Kiedy masz mało siły, a chcesz ją odzyskać wejdź do oberży w byle jakim mieście i potarguj się o żołnierzy do momentu usłyszenia „Nie, to nie.". Powtórz to z tragarzami i magami. Podwyższa to Twoją siłę od 5 do 10%.
3. Jeśli posiadasz wojsko, nigdy się nie wycofuj widząc przeciwnika (z wyjątkiem smoka i Theven'a - ich trzeba zabić na końcu), tylko ruszaj do ataku. Wycofanie się spowoduje zmniejszenie morale Twoich żołnierzy. Żołnierze mając niskie, a nawet fatalne morale, włączą się do walki po piątym lub późniejszym Twoim samodzielnym ataku na wroga. Zaś jeśli atakujesz od razu, z dość dobrą bronią, morale Twoich żołnierzy stanie się wysokie lub ogromne, a wtedy atakują prawie równo z Tobą.

KOLONY / Piotr i Tomek Drabik
Na początku wysyłaj dużo wypraw – tani sposób na zdobycie surowców.

RODERIC / Piotr i Tomek Drabik
Łańcuchy nie pękną, gdy użyjesz odrdzewiacza. Aby zejść do podziemi musisz mieć pochłaniacz dymu. Nożyce przetną zarośla w ogrodzie.

ZYBEX / Świniol
Jeżeli widzisz nadlatujące w Twoją stronę pociski wroga, a nie zdołasz przed nimi uciec, naciśnij SELECT – zatrzymuje on grę. START uruchamia ją z powrotem.

COMMODORE 64

ABBYS / Otis (Ostrowiec)
Gdy wpadniesz do ciemnej komnaty, wciśnij Q + A + Z + E + S + D + X - rozpoczniesz grę od nowa.

BLAST BALL / Sub Zero
Na ekranie tytułowym wciśnij CTRL + E - edytor plansz.

CREATURES 2 / Beryl
W planszy z balonami i gościem na rożnie musisz:
1. Włączyć maszynę robiącą baloniki (podejść pod wajchę i podskoczyć).
2. Przez ogień przeniesie Cię sowa. Stań pod nią i kiedy Cię złapie machaj lewo – prawo, aż Cię przeniesie na drugą stronę.
3. Zdobytymi wcześniej pociskami (tymi latającymi w kółko) spychaj balony na stalaktyty. Musisz tak rozwalić 10 balonów.
4. Strzel w sowę, kiedy ta rozwali gościa, podpal dynamit (ogniem) i strzelaj do niego, żeby wpadł do wody z balonów.

DEFLECTOR / Artur Smacki
POKE 1023, 1 – skipper poziomów klawiszami „+" i „-",
POKE 13967, 165 – nie tracisz energii,
POKE 14073, 165 – nie spalisz lasera,
POKE 11890, x - „x" – poziom startu,
SYS 9658 – restart.

DIZZY / Adam Pankau
Jeśli nie możesz przejść w jakiejś planszy na drugą stronę np. przez rzeczkę i masz odpowiedni sprzęt (freezer), to naciśnij FREEZE w ACTIONIE, wejdź do monitora, napisz M0532 i zmień tę wartość na 02. Po uruchomieniu gry pojawisz się po lewej stronie. Jeśli wpiszesz 38, to pojawisz się po prawej stronie. Popróbuj z innymi wartościami.

ELVIRA 2 / Sub Zero
Anioła Śmierci w studiu 2 zabijesz celując poniżej pasa.

GWIEZDNY MANAGER / Szczurek
Możesz nic nie robić przez 399 dni, a komputer i tak Ci pogratuluje.

HUNT THE BISMARCK / Beryl
Wpisz swojemu statkowi prędkość UJEMNĄ i przeciwny kurs – przepłyniesz Atlantyk w godzinę (jeżeli chcesz płynąć na północ – kurs 180).

LAW OF THE WEST / Piotr Ruszkowski
Wskazówki jak rozmawiać z osobami począwszy od osoby 1:
1. What's it to you punk?
Hey I seen your face on a wanted poster.
I'm takin you to jail son.
2. How's the saloon business doin lately?
Are they planning something?
It's OK Rose I'll protect you.
3. You can't believe everything you hear.
Well I've heard some things about you!
They say you're a liar and a coward!
4. I try to avoid gunfights if possible.
Heard any good rumors lately?
When?
5. It's right pretty son but put it away.
Put it away or I'll take it away.
That's better.
6. Well is it an important secret?
Well tell me!
It's my job to find out.
7. Yes what may I do for you?
Sorry ma'am. I was just preoccupied.
Just tell me what you have to say.
9. Why? What's up?
Why do you think so?
Do you think you can handle it yourself?
10. Who you callin' a tinhorn?
What are you so angry about Belle?
Oh that's a lot of money I'm sorry.

LOTUS / Otis (Ostrowiec)
W PASSWORD wpisz KEMIIPS – nieskończony czas.

MANIAC MANSION / Otis (Ostrowiec)
Gdy podejdziesz do wycieraczki, podnieś ją, a znajdziesz klucz. Kluczem otwórz drzwi. W ciemnych pokojach szukaj lampy. Aby wejść do pokoju mamy, wejdź do pokoju i zaraz wyjdź, odejdź kawałek. Do drzwi mamy podstaw wcześniej innego gostka. Gdy ona weźmie go do lochu, wejdź i weź klucz, pod drzwiami podstaw ostatniego gostka, a Ty zwiewaj.

MAYHEM IN MONSTERLAND / Piotr Ruszkowski
1. PIPELAND / STATUS HAPPY! / STAGE 2
Idź cały czas prawo aż dojdziesz do muru, teraz podskocz wysoko i w prawo. Znajdziesz się na murze. Teraz idź w prawo, znajdziesz dużo gwiazd i żyć. Aby zebrać gwiazdy na górze musisz zejść na drugi schodek (jest niewidzialny) i skocz w prawo, teraz szybko biegnij.
2. SPOTTYLAND / STATUS HAPPY! / STAGE 3
Idź cały czas w lewo, aż dojdziesz do przepaści. Teraz się rozpędź i w lewo – dużo gwiazd.

MINER / Adam Pankau
POKE 2471, 255 – nieśmiertelność.

OIL IMPERIUM – PL / Piotr Ruszkowski
Po wybraniu opcji na początku gry przejdziesz do biura, tam wciśnij i trzymaj przyciski:
RUN STOP + LEWY SHIFT + RETURN + CRSR LEWY + CRSR PRAWY – masz 103.647.808 gotówki.

SHADOW OF THE BEAST / Sub Zero
Gdy dobiegniesz do zamku, nie wchodź tam od razu. Pójdź kawałek dalej – znajdziesz pochodnię, która rozjaśni Ci ciemności zamku.

SKOOL DAZE / Szczurek
1. Jeśli Boy Wonder strzeli w nauczyciela, schowaj się za jakimś uczniem. Nie zostaniesz ukarany.
2. Jeśli profesor zdobędzie mapę, to aby nie wylecieć ze szkoły, zejdź na parter, idź w lewo i usiądź przy ścianie. Siedź tak przez całą przerwę.
3. Siadaj zawsze w pierwszej lub drugiej ławce.
4. Aby dotknąć herby (te, do których nie możemy dosięgnąć), należy strzelić do nich ze schodów albo wywrócić pod nimi kogoś i skoczyć.

WINTER GAMES / Beryl
W Hot Dog-u 10.0 punktów daje skok: najpierw szpagat (lewo + góra), później obrót (lewo lub prawo). Problemem jest tylko wyrobić się z tym przed lądowaniem.

KONSOLE

ATARI LYNX

GAUNTLET 3 / Paweł Kaznowski
Zaraz po rozpoczęciu gry, nie ruszaj się, wciśnij OPTION1, a zostaniesz przeniesiony do etapu 5. Tę operację możesz powtarzać do etapu 20.

CD 32

CHAOS ENGINE / Grzegorz Ciecieląg
Jako kod dla jednego gracza wpisz: #POBK4SNVHP2. Znajdziesz się na drugim poziomie, mając 30 żyć i inne bonusy.

DIGGERS / Grzegorz Ciecieląg
Kilka porad:

Tipsy & kody

1. Najlepszą rasą jest Grablins (przypominają krasnali).
2. Zawsze gdy rozpoczynasz kopanie, staraj się odnaleźć koplanię przeciwnika. Przy wejściu do niej wykop jak najgłębszy szyb. Dla pewności zostaw na dole jednego górnika, żeby dobił przeciwnika, gdy tamten spadnie.
3. Gdy zobaczysz gdzieś fioletowe minerały, staraj się tam dostać. Są to Jennite Fetch warte 140 zorgów.
4. Zaraz po rozpoczęciu, gdy już jesteś na swojej działce, nie ruszaj się górnikami, niech nabiorą energii.
5. Gdy zobaczysz coś jak skupisko świetlików (porusza się i błyszczy), spróbuj się tam dostać. To teleport, przenosi w ciekawe miejsca. W późniejszych planszach wygląda jak rozchodzące się promienie słońca.

NINTENDO / PEGASUS

ADVENTURE ISLAND 2 / Michał Kluz
1. Oto gdzie znajdują się pterodaktyle, dzięki którym przenosisz się od razu na następną wyspę:
Wyspa 1: W 2 etapie stań między dwoma kamieniami i podskocz.
Wyspa 3: W 2 etapie (podziemia) podskocz kiedy zobaczysz 2 czaszki i kamień.
Wyspa 5: W 3 etapie (podziemia) podskocz obok dwóch nietoperzy.
2. W bonusie zawsze wybieraj 3 jajo z rzędu – w 90% życie.
3. Kiedy zobaczysz kwiatek, uważaj - za chwilę od tyłu zaatakuje wściekły lis.

BATMAN RETURN / Hugo
Są różne zakończenia, inne jest gdy w walce z Pingwinem nie użyjesz płachty (A + B), inne gdy jej użyjesz kilka razy, odmienne też, gdy użyjesz płachty jako cios ostateczny. Nie działa przy kodach.

BIGNOSE THE CAVEMAN / Michał Kluz
Jeśli na dziurą wisi kość, to możesz tam wskoczyć. Ciągną się tam podziemne korytarze.

BIGNOSE THE CAVEMAN / Michał Nalewajko
1. Na „Paradise Island", w drugiej planszy w lesie, na początku nie wskakuj do tunelu. Zatrzymaj się przy pierwszym drzewie, wskocz na pierwszą gałąź, po czym skocz w prawo, tak abyś uderzył w drugą gałąź. Jeśli Ci się uda, przelecisz całą planszę.
2. W pierwszym bosie na „Monster Island" schowaj się za kamieniem i nawalaj z całej pary, a rozwalisz go w parę sekund.
3. W drugiej jaskini na „Monster Island" nie schodź na dół, tylko idź prosto, ukryty sklep.
4. Na „Terror Island", na jeziorze w bossie użyj Light Spell, który znajdziesz w 1 na lewo sklepie przed jeziorem.
5. Na „Chaos Island" przyda Ci się Slow Spell, więc lepiej kup go sobie wcześniej.

CAPITAN AMERICA / Hugo
Pierwszego Bossa załatwisz „Capitanem" lub „Strzelcem".
Drugiego tak samo jak pierwszego.
Trzeciego Bossa pokonasz „Capitanem Ameryką".
Czwartego Bossa – Rogera Wapsa załatwisz „Strzelcem".

DIN DO HAPPY / Andrzej Kownacki
Na „Game Over" wduś jednocześnie: góra, SELECT, START – kontynujesz grę.

DOUBLE DRAGON 2 / Hugo
Tajny cios: 2 * (A + B).

DOUBLE DRIBBLE / Michał Kluz
„SELECTEM" wyłączysz nudne i długie intro.

DUCK TALES 2 / Mr. Cat
Aby przejść całą grę, musisz wybrać odpowiednie plansze:
1. Statek
2. Wyspa z wodospadem
3. Wyspa na morzu
4. Piramidy
5. Zamek
Na wyspie z wodospadem, gdy spotkasz pierwszego siostrzeńca, porozmawiaj z nim, a następnie wybij się ze swojej laski i skacz w prawo – ukryte diamenty i życie.
Gdy jesteś na wyspie, która znajduje się na środku morza (wyspa na morzu) znajdź Śmigacza, rozmawiaj z nim wciskając przycisk B, a następnie przeskocz go. Znajdziesz tam pięć otworów, które blokują pięć białych kamieni oraz są tam dwa brązowe kamienie. Rozwal za pomocą laski biały środkowy kamień, a w miejsce rozbitego kamienia wrzuć brązowy kamień. Następnie zrób tak samo z drugim białym kamieniem, który znajduje się po lewej stronie od środka, a następnie w miejsce dziury wrzuć drugi brązowy kamień. Wyspa powiększy się. Idź w prawo i przeskocz przepaść i zejdź w dół po łańcuchu. Zobaczysz dwa kufry, uderz w nie laską, a znajdziesz życie i diament, zbierz je.
Idź w prawo, a zobaczysz całą stertę kamieni. Rozwalaj je, aż dojdziesz do trzeciego kuferka, w którym jest magiczna laska, weź ją, ponieważ będzie potrzebna w następnych planszach.

GO! DIZZY GO! / Dawid Totoń
Na poziomie 1-2 stań pod pytajnikiem i naciśnij A - jedna ryba zginie. Na poziomie 1-3 stań siedem kroków pod pytajnikiem i naciśnij A - będziesz mógł przesuwać wszystkie klocki. Na poziomie 2-2 stań na księżycu i naciśnij A - znikną wszystkie klocki, których nie można przesuwać. Na poziomie 2-5 zaraz na początku nie ruszaj się, po 4 sekundach wszystkie pająki zginą. Na początku poziomu 3-1 w miejscu oddalonym od Ciebie o 3 kroki w górę i 4 kroki w lewo znajduje się ukryta bomba. Aby ją uruchomić, wystarczy tam stanąć i zaczekać 2 sekundy – dwie mumie zginą.

MARIO 4 / Hugo
Na planszy tytułowej A - zmiana poziomu.

SILENT SERVICE / Hugo
Jeżeli zostałeś trafiony i się zanurzasz, wciśnij w drugim joy'u A + B - wynurzenie awaryjne.

SPARTAN 2 / Michał Kluz
1. Gdy masz mało energii, naciśnij „START" + „SELECT". Teraz gdy się czegoś dotkniesz energia podskoczy na full.
2. W etapie w chmurach trzymaj „TURBO A" - wysoki skok.
3. Kruszące się platformy nie będą się niszczyć, jeśli będziesz po nich skakał.

SUPER CONTRA 6 / Rafał Żak
Po stracie życia wciśnij góra + prawo (skos) i start – około 90 żyć.

SUPER MARIO BROS 3 / Hugo
Zabijając drugiego smoka zdobywasz chmurkę – dzięki niej możesz ominąć jedną planszę na mapie.

TAITO BASKETBALL / CYPISEK
Naciśnij B + B + dół + B.

ULTIMATE STUNTMAN / Rafał Żak
Poprawka do nr 6/96: w pierwszej planszy, gdy jedziesz samochodem, zasuwaj prawą stroną i prawymi ulicami, dopóki nie pojawi się przerwany most z wyskocznią. Wjedź na wyskocznię trzymając prawo oraz dopalacze. Przeskoczysz na inną ulicę i znajdziesz tam strzały, którymi wal w ciężarówkę na końcu planszy. Zniszczysz ją w kilka sekund.

SEGA MASTER SYSTEM

F-16 FIGHTER / Remek
Poprawka do tipsu z TS 7/96. Aby się katapultować należy nacisnąć 1+2, ale w drugim joypadzie – przepraszam z pomyłkę.

SONIC / Remek
W „Green Hill Zone", Act 1, życie ukryte jest w palmie (trochę widać). A w Act 2, tego samego etapu, w ścianie pod wodospadem będącym wyjściem z komnaty ze szmaragdem chaosu.

SEGA MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT 3 / Robert Gałecki
1. Na planszy StartGame i Options wciskaj:
a. C, prawo, A, lewo, A, góra, C, prawo, A, lewo, A, góra – KILLER KODES.
b. B, A, dół, lewo, A, dół, C, prawo, góra, dół – SECRETS.
c. A, C, góra, B, góra, B, A, dół – CHEATS.
d. A + C + Start – ENDVRANCE mode.
2. Kiedy pokonasz Shao Kahra i zaczną wydobywać się z niego zielone promienie, na planszy z wybuchającym budynkiem wciśnij Start w drugim joyu i zagraj na 2 graczy – ukryta plansza bez nazwy.
3. Włącz opcję na 2 graczy i wprowadź kod np. 033-564 (lub inny, w którym będziesz walczył z bossem). Kiedy zaczniesz walczyć z Shao, wciśnij Start w drugim joy przed zakończeniem walki. Po wybraniu zawodników wprowadź nowy kod, np. 987-123 (poprzedni kod 033-564 zostaje zachowany i nie musisz go wprowadzać ponownie) i w ten sposób możesz dodawać i mieszać dowolnie kolejne kody, które będą występowały przez cały czas w każdej walce. Przy okazji tych operacji liczba kontynuacji będzie się zwiększać.
4. Jeżeli chcesz zagrać Shao vs Shao, Motaro vs Smoke, Shao vs Motaro, Smoke vs Noob – Saibot itp. to wprowadź Killer Kodes i uaktywnij bossów. Włącz opcję na 2 graczy, wybierz dwóch zawodników oprócz Shao i Motaro i wprowadź kod 033-564 (lub z innym bossem). Przed zakończeniem walki z Shao wciśnij Start w drugim joyu i dopiero teraz wybierz Shao lub Motaro i wygraj z drugim graczem.

NBA JAM / BOSS
1. Po wrzuceniu trzy razy piłki do kosza tym samym zawodnikiem będziesz miał ognistą piłkę.
2. Przy każdym wrzucaniu piłki do kosza wciskaj AB. Po kilkunastu wrzutach oberwiesz przeciwnikowi kosz.

SEGA SATURN

FIFA '96 / Akira Yuki
Spauzuj grę, wejdź do opcji i wpisz:
– BBBZAAAZ – Invisible Walls
– ZABZBB – Curve Ball
– ZAZZZZZZZZ – Super Power
– AAAAAZZZZZ – Super Goalie
– AAAAAZB – Super Offense
– ZZZZZBZ – Super Defense
– AZABAZ – Shootout
– AZBAZB – Stupid Team
– AAZZBBAA – Dream Team.
Wyjdź z opcji i wciśnij A, aby włączyć tajne menu. Uwaga: po wpisaniu kodu powinieneś usłyszeć kliknięcie.

RAYMAN / Akira Yuki
20 żyć: spauzuj grę i wciśnij: A, prawo + B, lewo/dół + prawy szart, Y + Z + C.
10 kontynuacji: na ekranie kontynuacji wciśnij: góra, dół, prawo, lewo, gdy masz 3 lub mniej kontynuacji.

SEGA RALLY / Wojciech Sitkowski
Żeby uzyskać dodatkowy (tajny) samochód „LANCIA STRATOS" – wciśnij na planszy tytułowej X, Y, Z, X, Y. Dodatkową trasę włączysz jednoczesnym naciśnięciem X + Y przy wyborze tras.

SHINOBI X / VASQEZ+
Wciśnij pauzę i wstukaj: A, B, A, B, C. Gdy pojawią się dwie cyferki, możesz wybierać poziomy.

VIRTUA COP / Akira Yuki
Sposób na uzyskanie super broni: gdy po włączeniu gry pojawi się logo „Sega", wciśnij i przytrzymaj C oraz naciśnij: góra, dół, lewo, prawo. Powinieneś usłyszeć strzał. Gdy pojawi się logo „AM2", przytrzymaj C i wklep: dół, góra, prawo, lewo, góra, góra, lewo, prawo. Znowu strzał. Wejdź do menu i do opcji. Najedź na 3 trójkąty w prawym dolnym rogu: dodatkowe opcje. Zmień „Gun Select" na On. Zacznij grę i wciśnij Pause. Wyceluj pistolet poza ekran i naciśnij spust kilka razy, aż dojdziesz do Super Gun (maszynówa + nielimitowana amunicja). Możesz ją stracić, ale wtedy Pause... itd.

SNES

TOP GEAR 2 / CZARNE ANIOŁY
Jeśli jesteś niezadowolony z wyników uzyskanych w kraju, w którym się znajdujesz, to podczas jazdy wciśnij „START" + R + L. Teraz daj CONTINUE – PASSWORD i najedź na „END" – zaczniesz ten kraj ponownie bez konieczności wpisywania kodu.

SONY PLAYSTATION

NEED FOR SPEED / Wojciech Sitkowski
Dodatkowa trasa, Lost Vegas: hasło TSYBNS.
Wybierając trasę trzymaj L1 i R1 wciśnięte – spokojna autostrada zmieni się w rajdową trasę. Podobnie gdy wybierasz samochód, trzymaj wciśnięte L1 i R1 – będziesz mógł prowadzić nowy prototyp – „WARRIOR".

Tipsy & kody

ALIEN THING
ATARI ST

Paweł Kaznowski

2. PARTY
3. WORK
4. LARD
5. WHEEE
6. HELLO
7. HARD
8. GOSH
9. NIGHT
10. PEN
11. RULER

ALIEN TRILOGY
PLAYSTATION

Ewa Urbańczyk

2.
NZBBBBBBG8NBSZLB
BBBBBBBMBBBVJBBB
3.
Q3BBBBBBYWNB94BD
BBBC7BBMBBCD1BBB
4.
R3BBBBBBZ8NB94BG
BBBC7BBMBBCX1BBB
5.
QVBFLBBBXCNB9TLB
BBBQSBBMBBDJ1BBB
6.
QVBBBBBBRCNBXLVB
BBBHVBBFBBFB1BBB
7.
Q3BG5BBBYHNB52BL
QGBLJBBLBGFV9CLB
8.
RQBFGBBBXONB34BG
QVBLJBBLBLGB9F3B
9.
MVBBBBBBRHNB9VBK
LQBQVBBMBZGX9DLB
10.
Q7BJLBBBMRNB9Z3K
QVBTLBLMB3HD9DLB
11.
RGBJLBBBGRNB9QLP
QVBRXBLMCGHX9HBB
12.
H7BBBBBBBWNBZBBB
H3BQNBLLB7JG9BBB
13.
37BNBBBBNMNB9P3W
H3BM5BLMBQJZ9BLB
14.
47BNLBBB3ONBXNLN
KLBBBBBMBZKG9CBB
15.
4QBH9BBBTCNB1B3N
P3BBBBBLBGKZ9CBB
16.
5BBBGBFCCONBDMLP
LQBMBBLBB7LY9F3D
17.
4GBLQBCPXRNBDMLV
HQBP1BBBCGMH9HBD
18.
3VBBBBFG5ONBBTVD
QVBBBBBBCGMO9FVB
19.
4BBBBBFG74NBBZVO
NZBBBBBBCGNH9G3D
20.
YQBC7BD6R4NBB4BR
QVNL5BLBCGNO9D3D
21.
3LBBBBDX1MNBBY3B
QGBTLBLBBZPH9GBD
22.
3ZBPLBDXJRNB92BB
H3BTLBLGBGPY9GBB
23.
YBBM7BDO44NB94BB
LQBKNBLGBQQK9D3C
24.
WZBHZBDO5RNB9PVB
FGBC5BLLBLQ29G3C
25.
X7BCJBDQMONB5F3B
BVBCGBLLBGRK9HBC
26.
WZBBBBBBCMNB94BB
FGPSQBBMB7RO9GVB
27.
XVBBBBBBQHNB94BG
QVBSQBBMCG5H9GVB
28.
Q7BBBBBBCHNB9TVG
QVBBBBBMCGSY9GVB
29.
CLBBBBBB3RNB5ZVG
P3BBBBBMBQQVHBBB
30.
4BBKSBCH78NB9PLD
P3BBBBBMB3VY9DVC
31.
43BQVBCWDRNB93B
QVBMBBLMB3WM9DVC
32.
3ZBP5BC5DCNB9KVB
PQBMBBLMBLW49BBC

DIMOS QUEST
AMIGA

CYPISEK

4. NXSBHEAJ
5. XAPEIBDK
6. FAJMLPDU
7. ULBGXCCK
8. KAFLGPCS
9. PIDEFLCI
10. DHCLBNQG
11. HKLBBTDO
12. HVFSAOLD
13. MVBEHCXO
14. MXBCJAOM
15. MBAREDXO
16. QXBGNCHP
17. IXBECJMG
18. DQINDFGT
19. VEQGILDR
20. JFKCHSBT
21. RFOAIDQL
22. NOQHBKDP
23. XKABLECP
24. TFCRBOPH

EVOLUTION: DINO DUDES
FALCON ATARI

Paweł Kaznowski

6. LONG SHADOW
7. BOW AND ARROW
8. HAPPEY VALLEY
9. RED ROOSTER
10. OLYMPIAN GODS
12. DOWN THE ROAD
13. NEVER NEVER
14. ZINC BUCKET
15. ALL WEEK LONG
16. BRONZE SWORD
17. GLASS OF MILK
19. JURY SERVICE
20. DUDE RANCH
21. AMBROSIA
22. JUNGLE BEAT
23. SINK OR SWIM
24. ROMAN HELMET
25. LAST WLTZ
26. HOUSE MOUSE

GATES OF ZENDECON
ATARI LYNX

Paweł Kaznowski

TRYX
ZETA
ANEX
NEAT
YARR
EYES
STAX
NERB
TRAX
ZEBA
SEDD
SNEX
ROXY
NEXA
NEST
EBYX
ZEST
TREX
START
SSSS
NEAR
TERA
BYTE
BETA
XRAV
PLUS!
NYXX
SRYX
BARE
YARB
STYX
TRYX
RAZE
NYET

INTERLOCK
AMIGA

Sędzia Zgred

2. LEVELTWO
3. MAINWOOD
4. MANDARIN
5. WIVENHOE
6. GARFIELD
7. STARTREK
8. RELIGION
9. SUNSHINE
10. INDUSTRY
11. FLOATING
12. UNNUENDO
13. SAPPHIRE
14. HEADACHE
15. ROBOTICS
16. TPAURAGE
17. DINOSAUR
18. CATEGORY
19. SPACEMAN
20. INSPIRAL
21. UNIVERSE
22. MULTIVAK
23. BOASTING
24. LAXATIVE
25. LANGUAGE

LETRYX
COMMODORE 64

Otis

5. 4489
10. 2350
15. 6719
20. 9521
25. 2245
30. 1379
35. 4830
40. 4522

NEVERMIND
ATARI ST

Dawid RYGIELski

1. AMMRHA
2. HMMRHH
3. VMMRHV
4. PMMRHP
5. GMMRHG
6. IMMHRI
7. RMMRHR
8. MAMRHW
9. AAMRHN
10. HAMRHZ
11. WAMRHT
12. HHMWHH
13. GAMRHQ
14. IAMRHB
15. RAMRHF
16. MAMWHM
17. AHMWHA
18. HHMWHJ
19. VHMWHJ
20. PHMWHP

PEG IT!
AMIGA

Mateusz Głowacki

1. FIRST
2. SECON
3. THIRD
4. FORFF
5. FIFTH
6. SHIXX
7. SEVAN
8. EEEET
9. NEEEN
10. TEEAN
11. ULTAG
12. DIREC
13. PORTY
14. KAFEE
15. BIRKE
16. BAZAA
17. PMAXI
18. TEDDE
19. SHPEE
20. JDEEE
21. LADDY
22. POPAT
23. VICAN
24. BOBBB
25. CCHUK
26. ADDER
27. EYEZZ
28. RHOND
29. VALEE
30. AMMMA
31. GETIN
32. ABITT
33. FEDDD
34. UPPPA
35. WIDIS
36. HEREE
37. KODES
38. LARKK
39. ARENT
40. YDUUU
41. WIVVV
42. RITIN
43. DEMMM
44. DOOON
45. GUNNA
46. HAFTA
47. BIEEE
48. DAAAR
49. FFFUL
50. GAIME

SONIC PRINCE
PEGASUS

Andrzej Kownacki

Kody obrazkowe:
1 – cały banan
2 – lekko obrany
3 – całkiem obrany
4 – obierka

1-2. 21121111
1-3. 11132212
2-1. 41141111
2-2. 21211111
2-3. 31221111
3-1. 21232212
3-2. 31242212
3-3. 21312141
4-1. 31322222
4-2. 31333333
4-3. 43343313
5-1. 41411111
5-2. 11422111
5-3. 21432111
6-1. 13443111
6-2. 22111111
6-3. 22122141
7-1. 22133432
7-2. 32143432
7-3. 12213432

STAR DUST
ATARI STE

Paweł Kaznowski

2. BHSUAAAAALDB / BHQQAAAAAJLB
3. CGSUUAATANAH
4. DJRUVYATANGH
5. EFSUVXRSALHH

WORKOHOLIC
AMIGA

Mateusz Głowacki

1. ABCD
2. ZBCX
3. UD4G
4. 7TRZ
5. X24Y
6. WZE1
7. ETNB
8. UIGH
9. D554
10. XX11
11. TORE
12. ET78
13. HJ5K
14. D468
15. EJ45
16. R8W9
17. UI87
18. KHJL
19. Y54E
20. R212
21. XC2F
22. E5R1
23. L74J
24. ER47
25. HJ47
26. QZES
27. Y1Z2
28. N705
29. W45R
30. DSZ9
31. TYOS
32. ABAB
33. TOR7
34. U48R
35. FN78
36. U5IO
37. ED59
38. VERY
39. YRJW
40. NM13
41. X2C5
42. POI8
43. QDB7
44. IVY6
45. 1N5H
46. RETY
47. P502
48. YN1D
49. CV54
50. E5DF

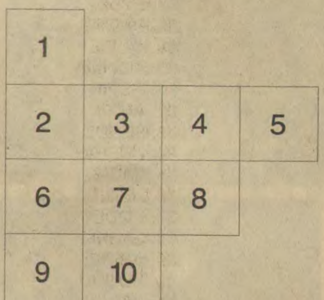
Cedric and The Lost Screpte

Etap I: Las
Podróżując po lesie musisz znaleźć: drewno (wood), wiadro (empty bucket; przy studni), dźwignię (crank; na bagnach). Użyj dźwigni przy złamanej rączce (broken winch), użyj naprawionej dźwigni (crank), użyj koszyka (basket), żeby przejechać na drugą stronę, użyj wiadra przy beczce ze smołą (barrel of tar), weź linę (rope), użyj drugiego koszyka, zatrzymaj się nad kanionem (canyon), użyj liny, zejdź po linie, weź krzesiwo (flints), wróć do paleniska (fire pit), użyj drewna, krzesiwa i wiadra ze smołą. Przy nieszczelnej łodzi (leak boat) użyj wiadra ze smołą, weź wiosła (paddles), wejdź do łodzi i poczekaj na przypływ.
Etap II: Kopalnia; kod: GEBBLPPPNLOO
Podróżując po kopalni odnajdź kilof (axe), użyj kilofa przy złocie (gold), porozmawiaj z przewoźnikiem, daj mu złoto, wejdź do łodzi.
Etap III:
Okrągłe miasto Zarg; kod: HFFAKAFANFAA
Musisz znaleźć klucze: mały pomarańczowy (small orange key), mały zielony (small green key). W jednym z domów znajdziesz pergamin z zaklęciem (scroll). Podczas wędrówki pomocne będą także kamienie (rock), dzięki którym będzie można wskoczyć na niedostępne półki. Porozmawiaj ze sprzedawczynią (market woman) i kup banana. Porozmawiaj z elfem w klatce i otwórz klatkę, weź elfa. Idź do więzienia. Przy oknie użyj elfa; zdobędziesz pęk kluczy (orange keyring). W więzieniu porozmawiaj z więźniem. Za pomocą tego pęku kluczy otwórz drzwi w lewym dolnym rogu planszy. Porozmawiaj ze smokiem, otwórz zamek za pomocą małego zielonego klucza, w zamian za pomoc dostaniesz smoczy ząb. Idź do magika, daj mu ząb, wywróży Ci on szczęśliwą liczbę. Idź na tyły gospody i porozmawiaj z hazardzistą (gambler). Spróbuj szczęścia, a wygrasz 30 monet i kostki (dice). Idź w lewy górny róg planszy do drzwi, na których wcześniej wisiała ulotka. Porozmawiaj z czarodziejem (magician) i daj mu pergamin z zaklęciem (scroll), w zamian dostaniesz pierścień i księgę którą trzeba oddać jego znajomemu mieszkającemu w lesie. Odnajdź zielony pęk kluczy (green keyring) i idź do wyjścia (górny prawy róg), drzwi otworzysz dużym zielonym kluczem (big green key).
Etap IV: Miasto; kod: IFBOBJNBJMMP
Poszukaj kubka (mug), dużego zielonego klucza (big green key) i zielonego pęku kluczy (green keyring). Użyj kubka przy garnku z wrzącą oliwą (pot), użyj kubka przy kamieniu (anvil), a zdobędziesz miecz, idź do strażnika (guard) i postrasz go mieczem. W tej planszy bardzo przydatne będą kamienie (rocks).
Etap V: Magiczny las; kod: JBFMOKLCHLOO
Weź belkę drewna (block of wood), porozmawiaj z królem (niemieckich :)) elfów (elf king) i daj mu elfa; dostaniesz magiczny korzeń. Porozmawiaj z czarodziejem, oddaj mu księgę i wrzuć korzeń do garnka. Idź na poszukiwania pozostałych składników eliksiru: butelkę (bottle) znajdziesz poniżej domu czarodzieja. Napełnij ją w znajdującym się jeszcze niżej źródełku (source), Pozostałe dwa przedmioty znajdują się na prawo od domu maga. Gdyby zrobiło się ciemno, użyj pierścienia. Po odnalezieniu muchomorów i jagód wróć do maga, wrzuć do garnka jagody, muchomory i nalej wodę. Wróć na początek planszy i stamtąd przejdź po belkach aż do dźwigni. Przy dźwigni użyj banana.
Etap VI: Rzeka; kod: KAKIKLEDALOL
Skacząc z jednej belki drzewa na drugą musisz przedostać się aż do końca planszy. Uwaga! Belki po jakimś czasie toną, jeśli dwie zderzą się ze sobą – także idą na dno.
Etap VII: Góry; kod: LBOKLCKEADEO
Odnajdź buty i użyj ich (będziesz szybciej biegał), zbierz blok lodu, znajdź palec z kamienia i użyj rogu, a następnie wsiądź na orła.
Etap VIII: Chmury; kod: MOCDAPAFMBCG
Lecąc na orle uważaj na (hm!) aniołki zrzucające na ciebie kamienie.
Etap IX: Tunele; kod: NPGBFPGGIAAH
Znajdź kawałek kamienia, wstaw go w dziurę w ziemi (wagonik zatrzyma się na nim). Następnie podróżując wagonikami odnajdź klucze, wjedź na górę windą i otwórz drzwi. Połóż lód na przełączniku i przejdź przez dwie zapory. Zbierz płaszcz i użyj go, żeby bezpiecznie zlecieć na dół.
Etap X: Zapora; kod: ONLGLGEHFLPB
Podróżując po podziemiach oświetlonych promieniem światła pozbieraj lustra i ustaw je tak, by promień światła dotarł do zapory (promień światła może się przecinać). Znajdź soczewkę (lens) i wstaw ją na stojak przed zaporą.
Etap XII:
Wielka maszyna; kod: PDIHPGEIAFMP
Żeby przejść przez znikające kładki, wystarczy skakać w odpowiednim kierunku (PG = prawo góra, PD = prawo dół, LG = lewo góra, LD = lewo dół): LD, PD, LG, PG, LD, LD, LD, PD, LG, PG, PD, LG, LG, PG, LG, LD, PG, LG. Znajdź woreczek piasku (sand sack), przy 12 ponumerowanych drzwiach użyj kostek (dice) i wejdź w drzwi o wylosowanym numerze. Wsyp piasek do wlotu oleju maszyny. Wejdź w drzwi znajdujące się na szczycie maszyny i rozpraw się z wielgachnym, złym facetem, co wcale nie będzie takie trudne.
Ponieważ w zakończeniu do gry powinna być scena niezwykle okrutna i krwawa, autorzy gry pominęli ją. Za to będziemy mieli okazję obejrzeć bardzo obszerny slideshow i posłuchać znakomitej muzyczki.

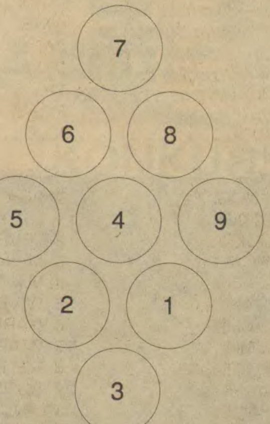
Voyager

11th Hour

* Otwórz GameBook, ujrzysz tekst pierwszej zagadki: *„Winter coat worn for a mixer"*. Aby ją rozwiązać musisz pójść do Biblioteki, kliknąć na butelce z tonikiem znajdującej się na kominku (wideo – jeśli to konieczne, wciśnij PLAY w komputerku).
* *„Rolling rock, bottle cap"*. Idź do pokoju Briana Duttona i uruchom puzzle'a znajdującego się w prawym rogu pokoju. Twoje zadanie polega na tym, by obie strony puzzle'a wyświetlały tę samą liczbę – 81. Rozwiązanie: **w górnym rzędzie wciśnij 25 oraz trzy ostatnie liczby – 5, 10, 10; w dolnym wciśnij 10, 10, 1, 10**. Teraz kliknij na butelce szampana, a następnie na jej korku (wideo).
* *„Artsy, excited, leacher"*. Czeka Cię rozwiązanie skomplikowanego puzzle'a szachowego, znajdującego się obok schodów. Masz zamienić czarne skoczki z białymi, a minimalna liczba posunięć prowadzących do tego celu to 40. Oto rozwiązanie (patrz rys. 1):



1-4, 4-10, 10-2, 7-1, 1-4, 4-10, 5-7, 7-1, 1-4, 2-8, 10-2, 4-10, 6-4, 4-1, 1-7, 7-5, 10-4, 2-10, 8-2, 4-1, 10-4, 2-10, 1-7, 4-1, 10-4, 4-6, 1-4, 7-1, 4-10, 1-4, 10-2, 4-10, 6-4, 4-1, 1-7, 10-4, 4-1, 2-10, 10-4, 4-6.
Teraz należy udać się do Galerii, jedyną drogą jest tajemne przejście ukryte w zegarze (kliknij na nim). Gdy będziesz już na miejscu, kliknij w obrazek ponad statuą, a następnie w Bestię pośrodku obrazu (wideo).
* *„A heart attack could put you in the ground"*. Wycofaj się z Galerii (kliknij na małym obrazku znajdującym się na przeciwnej ścianie) i wróć do Biblioteki. Na jednej z półek znajdują się książki, którym towarzyszy czaszka. Twoje zadanie będzie polegało na rozdzieleniu książek – zielonych na lewo, czerwonych na prawo – wykorzystując tylko cztery posunięcia. Rozwiązanie: **przestaw 2 i 3, 3 i 4, 6 i 7, a na końcu 1 i 2**. Na zakończenie kliknij na globusie (wideo).
* *„Battleground"*. Idź do pokoju Briana Duttona i przejdź przez drzwi po lewej stronie łóżka – oto tajemne przejście do Świątyni. Drewniane drzwi prowadzą do Laboratorium, a za nimi oczywiście puzzle umieszczony tym razem w dużej, zielonej butelce. Twoim zadaniem jest stworzyć przejście dla myszki tak, aby przeszła przez pomarańczowe drzwi (po prawej stronie). Niestety, układ jest za każdym razem inny, a więc nie ma jednego rozwiązania – próbujcie sami. Po wykonaniu zadania należy kliknąć na skrzynce znajdującej się na ladzie w pobliżu zielonej butli (wideo).
* *„Bars deter cuckoo bird"*. Kliknij na obrazku z ptakami na ścianie obok schodów, a następnie kliknij na kukułce (wideo).
* *„Modern art flourishes under the sun"*. Wróć przez zegar do Galerii, odnajdź obraz z nowoczesną sztuką na podłodze i kliknij na nim. Tym razem chodzi o to, byś jako ostatni zaznaczył którąś z kolorowych figur geometrycznych. Po zwycięstwie czeka na Ciebie kolejny wideo-klip.
* *„Skedaddled"*. Wystarczy kliknąć na stole w Bibliotece i już!
* *„Part of the body examined in doctors office"*. Pójdź do Galerii i kliknij na białej statule (wideo).
* *„Libation for an affectionate puppy called Sounder"*. Należy powtórzyć operację z szampanem w pokoju Briana Duttona.
* *„Animal Sullied Street"*. Idź do Pokoju Gier i kliknij na białych bilach bilardowych. Wybierz je w kolejności jak na rys. 2. Następnie kliknij na obrazku z psami, a potem na seterze irlandzkim (wideo).



* *„JFCR VX QCTF..."*. Kliknij na „twarzy" zegara obok schodów (wideo).
* *„ZU GOTDY OD MPY..."*. Idź do Łazienki na górze i kliknij na puzzle z pająkami, znajdującym się na podłodze. Poruszaj je zgodnie z kierunkami: **NE na S, SE-W, W-NE, SW-N, N-SE, SE-W, NW-E, E-SW, SW-N, N-SE, S-NW, NW-E, E-SW, NE-S, S-NW, W-NE**. Zabawę w łazience kończysz klikając na ostrzu leżącym na wannie (wideo).
* *„Fruit Loop on Stove"*. Kliknij na owocowym obrazku w jadalni, a następnie wybierz pomarańczę.
* *„Dreams abound of arming the rebels what of nocturnal horses shedules"*. Idź do sypialni Eda Knoxa, kliknij na dużym zwierciadle obok drzwi. Teraz już musisz ułożyć poszczególne części obrazka tak, by przedstawiały sensowną całość (zabawę można przerwać klikając na dolnej listwie screenu). Po ukończeniu układanki kliknij na zdjęciu ponad kominkiem (wideo).
* *„A distant, ancient Castle Keep..."*. Pójdź do Biblioteki i kliknij na obrazku obok teleskopu (wideo).
* *„A man horse on the fly Sounds like A wounded bull's eye"*. Wybierz się na wycieczkę do Kościoła, kliknij na płycie podłogowej z wymalowanym na niej trójkątem. Celem tego puzzle'a jest stworzenie nieprzerwanego koloru (czerwonego), który dotyka wszystkich trzech krawędzi trójkąta. Zabawa nie należy do trudnych, a na końcu oczywiście... wstawka wideo.
* *„Put an olive in a stein..."*. Idź do pokoju Briana Duttona i kliknij na TV (wideo).
* *„A vital instrumental part"*. Wróć do ukochanego Kościoła i kliknij na organach (grających).
* *„22233642-736846873"*. Idź na Strych, uruchom puzzle'a z pociągiem. Aby rozwiązać ten problem, musisz wymówić słowo STAUF – jest to tak proste, że aż szkoda tracić miejsce. Na koniec należy kliknąć na stole z szachami, a następnie na białej wieży (wideo).
* *„Light piece from great orchestra"*. Znowu do Kościoła i kliknij na pochodni ponad ołtarzem (wideo).
* *„Cheesy gadget that sounds larger"*. Idź do Kuchni i kliknij na talerzach znajdującej się na drewnianym stole. Aby rozwiązać tego puzzle'a, wykorzystaj rys. 3 oraz moje podpowiedzi: **6 na 9, 4-1, 2-7, 8-5, 10-3**. Teraz wystarczy już tylko kliknąć na tarce.



* *„500=100=0"*. Udaj się do Labolatorium, odnajdź dysk (znajdujący się za butelką) z napisem „7th Guest CD-ROM" i kliknij na nim (wideo).
* *„Blend a teapot shot and the pearlies won't rot"*. Idź do Łazienki i kliknij na paście do zębów leżącej w zlewie.
* *„Slyness holding shipment in choppe"*. Idź do pokoju o nazwie Ham. Temple i kliknij na kostce do gry. Aby rozwiązać zagadkę, wybierz: **czwórkę na prawo od punktu startowego, jedynkę na prawo, trójkę z prawego górnego, jedynkę z prawego dolnego (automatycznie pojawi się czwórka i szóstka), dwójkę z lewej górnej od szóstki, a następnie jedynkę dokładnie powyżej**. Teraz, by zakończyć, kliknij na gilotynie (wideo).
* *„Poor drainage could still produce a flower"*. W pokoju Burdena kliknij na puzzle'u znajdującym się na małym stoliku. Rozwiązaniem są dwa 15-literowe słowa: **Unintentionally** i **Straightforward**. Następnie kliknij na obrazie u góry schodów i wybierz białą gardenię (wideo).
* *„Sounds like it got higher from wine"*. Kliknij na czerwonej, żyjącej róży w wazonie w pokoju Burdena (wideo).
* *„What kind of jewerly is angrier"*. Kliknij na pudełku z biżuterią w pokoju Heine'a. Celem tego „ćwiczenia" jest dopasowanie kolorów klejnotów. Aby którys z nich obrócić, należy wykonać na nim podwójny klik; aby przesunąć go, trzeba zaznaczyć gdzie. Po udowodnieniu, że daltonistą nie jesteś, kliknij na obrzeżu lustra, a następnie na małym kolczyku.
* *„You might hear a well mannered cockney..."*. Przejdź przez drewniane drzwi na Poddaszu, a znajdziesz na podłodze następny puzzle – identyczny jak w „7th Guest". I tu nie ma jednego rozwiązania, więc będziesz musiał się niewąsko wysilić.
* *„Instrument is sharp but is missing its head"*. Udaj się do pokoju z instrumentami, gdzie kliknij na puzzle'u na górze kominka. Rysunek 4 oraz poniższa lista pomoże Ci przejść i tę przeszkodę:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

stół na 10/15, krzesło 8-9, krzesło 13-14, krzesło 18-13, krzesło 3-8, sofa 4/5-3/4, sofa 19/20-18/19, stół 5/10, krzesło 14-20, krzesło 13-15, sofa 18/19-13/14, sofa 16/17-18/19, pianino do dołu, krzesło 8-6, krzesło 9-7, sofa 3/4-8/9, sofa 1/2-3/4, krzesło 6-1, krzesło 7-2, pianino do góry, sofa 18/19-16/17, sofa 13/14-18/19, krzesło 15-13, krzesło 20-14, stół 15/20, sofa 3/4-4/5, sofa 8/9-9/10, krzesło 13-3, pianino w bok, krzesło 1-11, krzesło 2-6, krzesło 3-1, sofa 4/5-2/3, sofa 9/10-4/5, krzesło 14-10, pianino w bok, krzesło 11-7, sofa 16/17-11/12, sofa 18/19-16/17, pianino w bok, krzesło 7-9, krzesło 6-7, krzesło 1-6, sofa 2/3-1/2, sofa 4/5-3/4, krzesło 10-5, krzesło 9-10, pianino do góry, sofa 16/17-18/19, sofa 11/12-16/17, krzesło 6-11, krzesło 7-12, sofa 1/2-6/7, sofa 3/4-1/2, pianino do góry, krzesło 12/14, krzesło 11/13, sofa 16/17-11/12, sofa 18/19-16/17, krzesło 14-18, stół 14/19, krzesło 10-20, krzesło 5-15, pianino w bok, krzesło 13-3, krzesło 18-8, stół 13/18, krzesło 15-19, pianino poza.

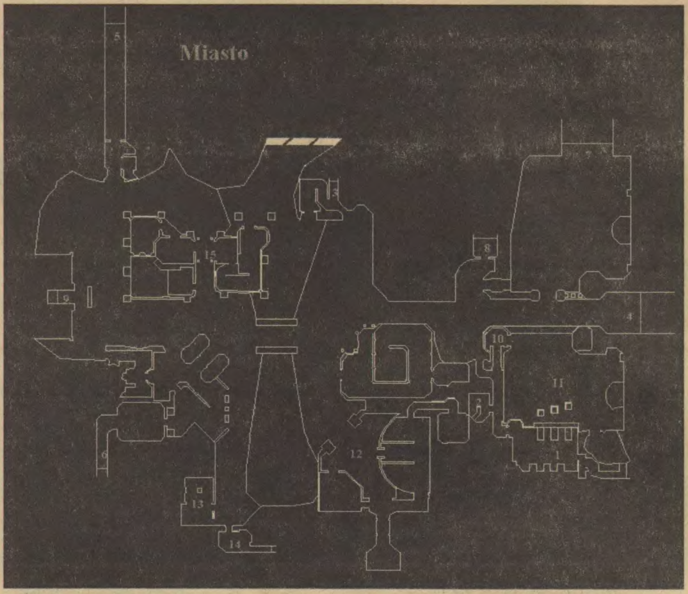
Po tym nadludzkim wysiłku można już kliknąć na harfę.

* *„A defective truck with a crane makes for a ballbusting ballet".* Wdrap się po schodach i kliknij na figurkę stojącą obok Pokoju Gier (wideo).
* *„Look at key missing first misprinted label".* Wejdź do Pokoju Gier i kliknij na kuli z okiem na stole bilardowym.
* *„Disabled cutting edge".* Wybierz się tam, gdzie rozwiązywałeś puzzle'a z kostką i kliknij na ostrzu sztyletu.
* *„Unreasonable reason".* Idź na Strych i kliknij na pociągu.
* *„Paper used in unusual thesis".* Pójdź do pokoju Burdena i kliknij na prześcieradłach (wideo).
* *„Adroit holding a sharp instrument".* W Kuchni kliknij na dźwigience na ścianie (wideo).
* *„A deserted arthrpod".* Kliknij na deserze w Jadalni, a uruchomisz puzzle'a podobnego w wyrazie do gry w kółko i krzyżyk – aby wygrać musisz ułożyć linię z czterech.
* *„6632646254626455466".* Kliknij na statuetce białego lwa na szczycie schodów (wideo).
* *„Drink left at sea".* Pójdź do pokoju Eda Knoxa i kliknij na szklance z winem (wideo).
* *„Snake, baby, trap".* Idź do Pokoju Dziecięcego i kliknij na puzzle'u umieszczonym w gablotce. Celem tego zadania jest zamiana miejscami białych i czarnych gońców, co zabiera co najmniej 18 posunięć. Po rozwiązaniu, kliknij na statuetce z baleriną, a następnie na dużej, różowej grzechotce (wideo).
* *„A letter from Greece...".* Należy kliknąć na godzinie 11 na znanym Ci już dobrze zegarze w Holu (wideo).
* *„This eight letter word has kst in the...".* Pójdź do Biblioteki i wykonaj ostatni SAVEGAME. Teraz kliknij kolejno na: stole, piórze i kałamarzu.
* Idź do Pokoju Dziecięcego i kliknij na domku dla lalek. Czeka Cię ostatnia gra ze STAUF-em – aby z nim wygrać, musisz ułożyć pięć swoich kamyków w rzędzie lub zabrać STAUF-owi jego cztery. Po tym zwycięstwie czeka Cię finałowa decyzja i oglądanie jednego z dwóch zakończeń!

Luke

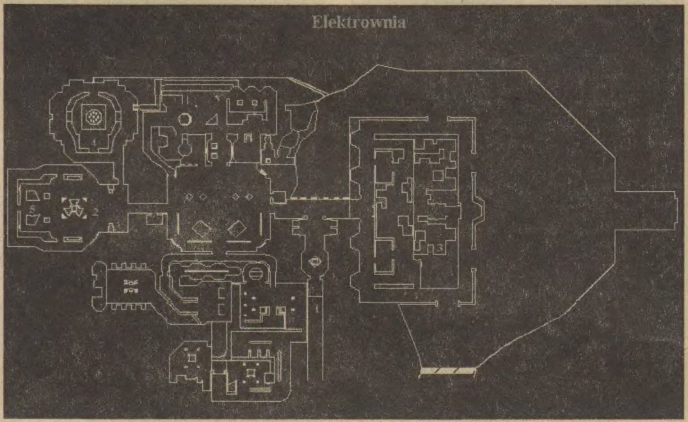
Strife

Wyjdź z pomieszczenia, w którym jesteś zamknięty ze strażnikami. W pierwszym pomieszczeniu po lewej stronie jest Randal. Pogadaj z nim. Zgódź się na jego propozycje. Dostaniesz kuszę elektryczną i instrukcje. Masz zabić zdrajcę Beldina. Znajdziesz go w sanktuarium. Wejście do niego to tunel odchodzący z rzeki. Kiedy znajdziesz Beldina, zabij go i zabierz mu pierścień. NIE BIERZ świecznika znajdującego się w sanktuarium. Pierścień oddaj Randalowi. Przyjmij jego następną propozycję, przyłącz się do ruchu oporu. Wtedy da Ci komunikator. Za jego pomocą będziesz otrzymywał wiadomości od Blackbird. Kierując się jej wskazówkami znajdź siedzibę ruchu oporu. Porozmawiaj z Macilem. Przyjmij jego ofertę. Da Ci zadanie polegające na uwolnieniu rebeliantów z więzienia.



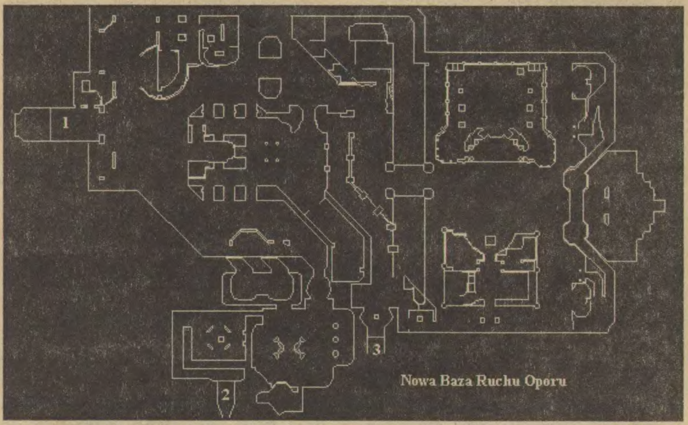
Legenda do mapy Miasto

1 – START
2 – Randal
3, 8 – Przejście do Sanktuarium
4 – Przejście do Nowej Bazy Rebeliantów (Zamek Sekty)
5 – Przejście do elektrowni
6 – Przejście do Starej Bazy Rebeliantów
7 – Przejście do Border Lands
9 – Przejście do Więzienia
10 – Mcguffin
11 – Zbiornik z kwasem
12 – Biuro Burmistrza
13 – Przejście do Kanałów
14 – Przejście do Kanałów i strażnik, któremu trzeba zabrać uniform
15 – „Bazarek"



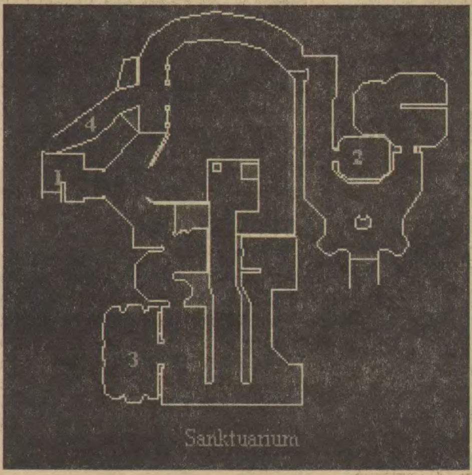
Legenda do mapy Elektrownia

1 – Przejście do miasta
2 – Reaktor
3 – Worner
4 – Technik z kluczem
5 – Ketrick



Legenda do mapy Nowa Baza Ruchu Oporu

1 – Przejście do Miasta
2 – Przejście do Kanałów
3 – Przejście do Sali Treningowej Strażników



Legenda do mapy Sanktuarium

1, 4 – Przejście do miasta
2 – Cela Beldina
3 – Świecznik

Najpierw jednak musisz zdobyć klucz od Burmistrza (na prawo za mostem). Po drodze do niego idź do Irale (na „bazarku"). Burmistrz w zamian za klucz chce, abyś wykonał dla niego zadanie. Masz znaleźć nielegalne łącze energetyczne (power coupling) i zniszczyć je. Znajdź faceta o imieniu Mcguffin (blisko punktu rozpoczęcia gry, przy wejściu do zbiornika kwasu). Pogadaj z nim. Przyciskiem znajdującym się obok opróżnij zbiornik. Znajdź ukryte drzwi (przy kranach). Za nimi jest łącze. Zniszcz je. Okaże się, że dostarczało ono energię do urządzeń rebeliantów ukrywających ich bazę przed sektą. Idź w kierunku bazy zabijając strażników w ratuszu (idź po prostu w kierunku bazy rebeliantów). Potem zanieś resztki łącza Burmistrzowi. W zamian otrzymasz klucz do więzienia. Porozmawiaj tam z naczelnikiem Montagiem. Zabij go i weź klucz. Do otworzenia cel potrzebny Ci będzie odcisk dłoni sędziego. Znajdź go i pożycz ją od niego. Po uwolnieniu więźniów użyj dowolnego teleportu. W bazie Macil da Ci następne zadanie. Tym razem masz zniszczyć generator tarcz sekty. W bazie możesz również odwiedzić medyka i trenera na strzelnicy. Elektrownia (Power Station) znajduje się w mieście obok więzienia i „bazarku". Znajdź tam magazyny (możesz się tam zaopatrzyć), a w nich Wornera. Da Ci kartę identyfikacyjną (ID Card), z pomocą której dostaniesz się do wnętrza elektrowni (obok wejścia znajduje się wyrzutnia rakiet). Musisz znaleźć po kolei – technika, który da Ci następną kartę, Sammisa i Ketricka. Koło tego ostatniego znajduje się generator tarcz. Po wielkim BUM! możesz wrócić do miasta. W tym czasie rebelianci rozpoczęli już atak na zamek sekty. Idź do Irale i medyka w mieście, a potem poszukaj wejścia do kanałów (nad rzeką). Musisz tam znaleźć Werana. Otworzy Ci drzwi do dalszej, innej części kanałów... jeśli przyniesiesz mu mundur strażnika pilnującego wyjścia z kanałów (czasami prosi o skafander przeciw promieniowaniu). Po dostarczeniu mu tego, o co prosi, da Ci również części miotacza ognia (zanieś je później do Irale, a ten go złoży). Znajdź mechanizm kontroli bram zamku sekty

i zniszcz go. Wróć do bazy. Macil rozkaże Ci dołączyć do rebeliantów szturmujących zamek i zabić głównego programistę sekty (Programmer). W zamku musisz najpierw znaleźć srebrny klucz (Silver Key). Programista zostawi pierwszą część Sigila. Baza rebeliantów zostanie przeniesiona do zdobytego zamku sekty. Macil będzie chciał się dowiedzieć więcej o Sigilu, więc wyśle Cię na poszukiwania wyroczni (Oracle). Udaj się do Borderlands (w prawo po wyjściu z zamku). Wyrocznia powie, że kolejną część posiada Bishop. Przed udaniem się do Bishopa znajdź klucznika i weź od niego klucz. W fortecy znajdź Quinciego – Twojego informatora. Aby dostać się do fortecy Bishopa, musisz zniszczyć komputer w administracji (Central Administration). Możesz się tam teleportować z zabudowań ochrony. Możesz również poszukać Maulera (broni dezintegrującej) w magazynach (Warehouse). Gdy już dotrzesz do Bishopa, zrobisz dobry użytek ze swojej broni. Po śmierci wyjdzie z jego zwłok jakaś koszmarna istota. Z nią też wiesz co zrobić. Po śmierci potwora otrzymasz drugą część Sigila. Następnie idź do wyroczni. Nie zgadzaj się na zabicie Macila. Wyrocznia jest opętana przez podobną istotę do tej, którą już zabiłeś. Zabij wyrocznię, a później następnego potwora. Wracaj do Macila, porozmawiaj z nim. Dostaniesz następne instrukcje. Masz zatrzymać proces zamiany ludzi w żołnierzy sekty, mający miejsce w fabryce. Udaj się do Commons (wejście znajduje się obok klucznika w Borderlands). Znajdź Richtera (w pomieszczeniu koło wodospadu). Dowiesz się, że klucz do fabryki zaginął gdzieś w katakumbach. Ludzie padają tam jak muchy, więc musisz zbadać tę sprawę. Z katakumb dostaniesz się do ruin. Znajdziesz tam klucz do fabryki i... dziwnie znajomą istotę z nieprzyjaznymi zamiarami. Po walce udaj się z powrotem do Commons, a stamtąd do Kopalni. W Kopalni znajdź rudę (Degnin ore) i wysadź nią pole siłowe do fabryki. W fabryce znajdź kaplicę przemiany (Conversion chapel – w prawo od wejścia do fabryki), a w niej zniszcz konwerter. Wróć do bazy. Okazało się, że Macil gości w sobie następnego potwora. Po walce Blackbird powiadomi Cię, że namierzyła ostatnią część Sigila w laboratorium (Lab) – dalszej części fabryki. Więc z powrotem do fabryki i znajdź wejście do laboratorium. Prowadzi ono do Loremastera – właściciela piątej części Sigia i... mieszkania następnej istoty. Dalsza droga prowadzi do statku Obcych. Po przedarciu się przez tłumy tambylców dotrzesz do serca ich bazy, gdzie będziesz miał do unieszkodliwienia jeszcze groźniejszego potwora.

Avatar
&
Aragorn

P.S. Aby poprawić czytelność map wycięliśmy z nich wszelkiego rodzaju schody, progi i krawędzie.

UNDER A KILLING MOON

DZIEŃ 1

Podnieś leżącą przy drzwiach pocztę (kopertę z reklamą sklepu elektronicznego i podaniem o kartę klienta oraz świstek na bezpłatną operację plastyczną). Aby obejrzeć sobie zabawne scenki: weź rewolwer i popatrz na zdjęcie ex-małżonki. Otwórz lewą dolną szufladę biurka – pióro i prawą dolną – znaczek. Znaczek przyklej na podaniu i podpisz. Wyjdź na ulicę i wrzuć papier do skrzynki.

Udaj się do lombardu i okaż zainteresowanie kłopotem właściciela. Na tyłach sklepu podnieś szkło i obejrzyj (rudy włos), przyjrzyj się śladowi stopy (numer 14) i przesuń śmietnik w celu wydobycia klucza. Podejdź do kontenera, weź radio i wydłub z niego baterie. Rozwal płot i wyjdź na ulicę. Pogadaj z Chelsee (stoisko z gazetami). Zapytaj o włamanie (dowiesz się o dwóch zielonych oczach i tatuażu kotwicy). Przed Brew & Stew podnieś gazetę i przeczytaj pierwszy artykuł. Na mapie Twoich podróży pojawi się policja. Pojedź tam i wydobądź kolejne informacje, rozmawiaj np. ABC (norm, biały, grupa krwi AB-). Pójdź do alejki i rozmawiaj z bezdomnym, aż ten wyzna Ci swój nałóg. Udaj się do Brew & Stew i zapytaj o czekoladę. W zamian za czekoladę bezdomny wyjawi Ci kolejną wskazówkę (wzrost poszukiwanego 6,3 – 6,4 i wagę 300 lbs), gdy zapytasz go o własnie.

W pokoju wstukaj wszystkie dane do komputera: caucasian, male, 6,3 – 6,4, 281-300 lbs, mutant-no, red, two, green, AB-, 14, N/A, anchor, N/A, N/A.

Zapytaj Chelsee o Beek Nariza. Pójdź do Coit Tower (w stronę hotelu i na lewo). Daj świstek do operacji i spytaj się o Mick Flemma. Skieruj się do Rusty'ego, klucz pod wycieraczką. W środku możesz sobie dla zabawy i wskazówek co do późniejszych poczynań obejrzeć TV. Weź kuszę z lady, maskę z podłogi za ladą, lalkę (przesuń pudło za ladą), pierścień ze ściany oraz klucz w prawym rogu przyklejony do ściany. Otwórz nim drzwi. Ze ściany odklej strzałkę, weź z zlewu balonik i nadmuchaj go na ścianie. Do magazynu. Włóż baterie do lalki, wejdź na górę i zawieś lalkę na haku. Zabierz znajdujący się na górze klucz i otwórz nim na dole power box. Poczekaj aż nadejdzie przestępca. Ze stolika zabierz bransoletkę i klucze. Nimi otwórz sejf, wyjmij pudełko i otwórz je kluczem z alei, wyjmij nefryt. Otwórz jedną ze skrzyń na podłodze i wyjmij ubranko strażaka. Wracaj do biura.

DZIEŃ 2

Weź pocztę spod drzwi. Idź do sklepu elektronicznego i otwórz drzwi otrzymaną kartą. Wewnątrz użyj karty na faksie i zabierz go. Wróć do domu. Odbierz faks, przeczytaj i podróżuj do posiadłości hrabiny. Po rozmowie spytaj Chelsee o statuetkę. Mac Maldena na policji zapytaj o Franco Franco, a Rooka w lombardzie o nefryt. Ze znajdującego się na tyłach sklepu kosza na śmieci oznaczonego tabliczką wyjmij gazetę. Przeczytaj artykuł. Wybierz się do Teatru Alhombra. Daj Franco nefryt i spytaj o statuę (B). Wracaj do biura. Odbierz drugi faks i obejrzyj go. Na policji spytaj Mac Maldena o Knickerbocker i pojedź tam. Po niepowodzeniu idź do sklepu elektronicznego, gadaj C-C-B-A i użyj karty, by zabrać laserowy przecinak szkła. Podróżuj do Knickerbocker. Ze szczytu regału weź książkę, zbadaj ją – znajdziesz klucz. Otwórz drzwi po lewej – weź klatkę (i ewentualnie rybie żarcie). Otwórz akwarium i napełnij w nim krążek (dla zabawy możesz spróbować wsypać jedzenie do akwarium). Przejdź przez drzwi po prawej. Nabij kuszę strzałką i wystrzel w przełącznik po drugiej stronie korytarza, po czym ciśnij w tę stronę obciążonym wodą kółkiem. Wejdź przez drzwi po lewej. Za lewym seledynowym obeliskiem znajdziesz jedzenie Geiggera. Wsyp je do klatki i użyj klatki na terrarium. Podnieś z podłogi notatkę i przesuń obraz. Odsłoni się sejf, który otworzysz po odszukaniu kodu na znalezionej kartce (10/14/12). Z sejfu wyjmij błękitną kartę. Przesuń lustro za węglem i wsądź klucz w odsłonięty zamek. Otworzy to tajne przejście w bibliotece. Wychodząc zabierz kij z pętlą. W sekretnym pokoju przesuń obraz, użyj karty, przysuń do postumentu pudełko i użyj kija (dla żartu podnieś z rzeźby bandanę, wytrzyj nią zakurzony napis, a potem mimo wszystko przekręć dźwignię). Wracaj do domu.

DZIEŃ 3

Idź do pizzerii. Dostaniesz zadanie i wraz z nim świstek. Udaj się do Brew & Stew i zapytaj o Sala. Ze śmietnika koło sklepu wydobądź notatkę i ułóż ją:

Regency Escort Service
YV UZNV SIAKWBHVG
RIPB ZEEIWALHVAL
YWLU SUZXLWLR ZL
LUV XPLV WA LUV
CIOGVA CZLV UILVO
ZL LUV PXPZO LWHV.
LUV EZXXYIBG LIGZR
WX XWOWSIA.

Połącz notatkę ze świstkiem i dopasuj brakujące litery tworząc następujący tekst:

We have confirmed
your appointment
with Chastity at
the suit in the
Golden Gate Hotel
at the usual time.
The password today
is silicon.

Wejdź do hotelu. Gadaj z Ardo. Zrób to ponownie. Po raz trzeci wejdź do hotelu uprzednio połączywszy maskę z ubiorem strażaka (oraz z napełnionym powietrzem balonem dla poprawienia głosu) i gadaj z Ardo. Grzecznie, a wpuści Cię na inspekcję. Wpisz hasło silicon. Z szafki w sypialni weź kieliszek. W łazience napełnij go wodą i wlewaj wodę do wazy, w której jest korek (waza na lewo od wejścia). Obejrzyj korek – otrzymasz drut. Drutem otwórz zamkniętą szufladę w sypialni i wydobądź sznurowadło. Wejdź do pokoju z fortepianem, ze ściany odklej magnes i połącz ze sznurowadłem. Teraz w łazience przesuń ręcznik na podłodze i magnesem na sznurku przyciągnij śrubokręt. Odkręć śrubki przytrzymujące kratkę i weź rolkę filmu. Nie zapomnij wziąć ze stołu złotej folii (dla zabawy poodsuwaj obrazy i zagraj na fortepianie).

W elektronicznym sklepie posługując się kartą weź sprzęt do wywoływania filmów i użyj go ze zdobytym filmem. Zdjęcia zanieś babie w pizzerii. Pojedź do Colonela, a potem rozmawiaj z Eddie Ching.

DZIEŃ 4

Wróć do biura Colonela. Z lewej dolnej szuflady biurka wyjmij kartkę, a z prawej dolnej kopertę, którą obejrzyj. Na dole półki przesuń wazę – odnajdziesz dysk. Załaduj dysk do komputera i włącz sprzęt – przeczytaj pliki. Pojedź do Melanii Tode i zapytaj o Colonela – w zamian za kartkę dostaniesz klucz. W biurze Colonela otwórz kluczem szafkę z dokumentami i weź pliki. Przesuń gazety pod drzwiami, a znajdziesz receptę. Pojedź do Melanii i zapytaj o receptę – dostaniesz karteczkę. Koło szafki z plikami przesuń obraz i otwórz sejf w/g wskazań na kartce: lewa gałka – 5 przekręceń, środkowa – 7, prawa – jedno. Weź książkę kodów i połącz ją z plikami. Przeczytaj rozkodowane pliki i wybierz się do Roadside Motel, a po rozmowie do G.R.S.

Unikaj patrolującego budynek robota. Jeśli będąc w jakimś pokoju usłyszysz komunikat o zbliżaniu się maszyny, masz do wyboru wyjść z pokoju i doń wrócić bądź ukryć się. Kryjówki są następujące: (w każdej z nich połóż się na ziemi) R&D - ukryj się między biurkiem DuBoisa a ścianą, Supervisor's Office – ukryj się za ścianką działową w rogu, Conference Room – schowaj się za biurkiem, Marcus Tucker's Office – schowaj się za doniczkami. W korytarzu – uciekaj.

Z Research & Development zabierz z podłogi klucz i z jednego z biurek TV (dla zabawy i wskazówek, ze ściany zabierz flagę, obejrzyj ją – ukryta karta komputera, włącz komputer DuBoisa i użyj karty, przeczytaj informacje). W Supervisors' Office kluczem otwórz kratkę i wpuść tam Geiggera. Z szuflad biurka zabierz passkey i CD (poza konkursem z blatu przy urządzeniach kontrolnych weź minidysk). Podejdź do komputera w drugim pomieszczeniu i spod blatu biurka wyciągnij kartę. Włącz komputer, włóż kartę, a potem minidysk). Idź do pokoju konferencyjnego i z szuflady biurka wydobądź cd-player. Do pokoju Tuckera dostań się używając na zamku passkey. W środku połącz cd-player z tv i cd-kiem i włącz całe urządzenie przy panelu przy sejfie. Masz 30 sekund na schwycenie statuy, wydobycie z kosza skrawków, złapanie ewentualnie kasety i ukrycie się za doniczkami. Gdy robot wejdzie do sejfu, można go tam zamknąć i nie będzie już przeszkadzał. Podejdź do biurka: zabierz zapałkę – dolna szuflada po prawej, a otworzywszy dolną szufladę po lewej stronie spójrz na świstek – 142235. Wstukaj ten kod w Supervisors' Office na sejfie i weź wirusowy pył. Kasetę można ewentualnie obejrzeć w pokoju konferencyjnym: znajdź klucz przy ścianie, otwórz nim kredens pod ekranem, włącz wideo, wsadź kasetę i użyj panelu na stole. Wróć do biura.

DZIEŃ 5

Pojedź do hrabiny. Użyj folii na orle. Podnieś cygarniczkę i zbadaj ją. Z kominka weź zegarek. Jeśli chcesz, możesz ułożyć informację ze strzępów w koszu. W statule jest Winter Chip – włóż ją do skrytki w zegarku, ułóż skrawki notatki zabranej z G.R.S.. Pierwsze dwie linie:

Brother Marcus:
We are seekers of purity who will abide no defect in

Pojedź do Bastion of Sanctity. Nie wchodź do głównej sali. Odnajdź sznurek, szczypce i z gargulca wydłub oko. Połącz znaleziska – stworzysz naładowaną procę – wymierz w wazę na półce. Następnie wejdź do holu. Połącz pył z papierosem, podpal go zapałką i połóż w popielniczce.

Przesuń tarczę na ścianie i przełącz wajchę. Pojedź do baru. W czasie rozmowy zaoferuj 100$. Wybierz odpowiedź A lub B. Kiedy zostaniesz zapytany o znak, wybierz B. Pojedź do Motelu i zapytaj o znak. Pojedź do Rooka i poproś o srebrnego dolara. Wróć do Złamanej Czaszki i okaż znak. Po grze i rozmowie polecisz na Moon Child.

DZIEŃ 6

Odwróć się przodem do szyby. Po lewej stronie są drzwi, za którymi znajduje się płyn do zapalniczek, na wprost masz kamień, na prawo do tyłu znajdują się grabie, a po prawej stronie w pobliżu okna leży krzemień. Zgromadź te wszystkie przedmioty, po czym ukryj grabie w kupie liści pod drzwiami, zalej to płynem, skrzesz kamieniem i krzemieniem iskrę i podpal liście. Pójdź prawo, lewo, prawo, lewo i prawo do Stasis Room. Oto jak obudzić śpiącą królewnę:

Włącz sprzęt, lewa gałka do góry do pozycji 60, aż zapali się czerwone światełko, prawa do góry do pozycji 12, naciśnij przycisk EPINEPHRINE i przycisk ELECTRICAL SHOCK, lewa gałka do 90, naciśnij SODIUM PENATHOL i EPINEPHRINE, prawa do 14, lewa do 98,6, prawa do 16, naciśnij EPINEPHRINE i SODIUM BICARBONATE.

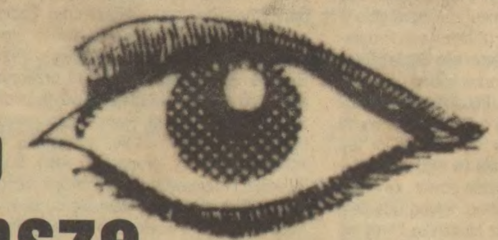
Idź lewo, prosto, lewo i podnieś rurę. Następnie prawo, lewo, lewo, prawo, naprzód, prawo i lewo. Wejdź na pokład obserwacyjny. Użyj klucza na panelu po lewej stronie i otwórz go, przesuń Links 986 Pro i weź minikomputer. Ze stołu zabierz kieliszek i obejrzyj go – weźmiesz słomkę. Przesuń donicę w prawym rogu i rurą podważ klapę w podłodze. Weź kabel, podłącz do komputera i załaduj Winter Chip. Słomkę włóż w otwór w ścianie i podłącz komputer do systemu Moon Child.

Dixie

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to co najlepsze



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

PC CD

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
1944 Across the Rhine	MicroProse	486DX-40, 4MB	87.84
A.T.F	Electronic Arts	486DX2-66,8MB	134.20
Abuse	Origin	486DX40,4MB	134.20
Actua Soccer	Gremlin	486DX,8MB	122.00
AH-64 D Longbow	Electronic Arts	486DX2-66,8MB	146.40
Armored Fist	NovaLogic	486DX40,8MB	48.80
Bloodwings	Electronic Arts	486DX,4MB	48.80
Civilization II	MicroProse	486DX-33,8MB,Windows	134.20
Command & Conquer + MISJE	Westwood	486DX40,8MB	176.90
Crusader - No Remorse	Origin	486DX40, 8MB	134.20
Cybermage	Origin	486DX2/66,8MB	134.20
DIG	Lucas Arts	486DX33, 8MB	134.20
Extreme Pinball	Electronic Arts	486DX40, 4MB	73.20
F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	386, 4MB, VGA, Windows	73.20
Fate to Black	Bullfrog	486DX40, 8MB	73.20
Fatal Racing	Gremlin	486DX, 8MB	73.20
Firefight	Electronic Arts	Pentium 75,Windows 95	134.20
Flight Unlimited	Virgin	486DX33, 8MB, VESA	183.00
Gabriel Knight 2	Sierra	486DX2/66, 8 MB	146.40
Grand Prix 2	MicroProse	486DX2-66,8MB	134.20
Helfire Zone	Gametek	386DX,4MB	73.20
Hell	Gametek	486, 4MB, SVGA 1MB	73.20
INCA I & II	Sierra	386, 4MB	87.84
Kolekcja „Biznes"	EA, MicroProse	486-25, 8MB	109.80
Kolekcja „Sport"	EA, MicroProse	486-25, 8MB	109.80
Last Dynasty	Sierra	486DX33, 4MB	87.84
Machiavelli - Książe pl	MicroProse	386, 2MB, SVGA	87.84
Media Factor Cars	Andromeda	386DX20/4MB/2xCD	109.80
Media Factor Mammals	Andromeda	386DX20/4MB/2xCD	109.80
Media Factor Plans	Andromeda	386DX20/4MB/2xCD	109.80
Media Factor Space	Andromeda	386DX20/4MB/2xCD	109.80
Millenia	Gametek	386DX, 8MB	73.20
Normality	Gremlin	486DX2-66,8MB	134.20
Premier Manager 3 De Luxe	Gremlin	386DX, 4MB	73.20
Psychic Detective	Electronic Arts	486DX2/66, 8MB	87.84
Ripper	Gametek	486DX2-66,8MB	146.40
Road Warrior	Gametek	486, 8MB	73.20
Screamer	Virgin	486DX2-66,8MB	134.20
Shivers	Sierra	486DX, 8MB, Windows	122.00
Shock Wave	Electronic Arts	Windows '95	87.84
Slipstream 5000	Gremlin	486SX, 4MB	73.20
Space Bucks	Sierra	486DX2-66,8MB,Windows	87.84
Space Hulk II	Electronic Arts	Windows 95	134.20
Space Quest 6 - Rodger Wilco	Sierra	486-25, 8MB, SVGA	87.84
Speed Haste	Electronic Arts	486DX40,4MB	134.20
SWAT Police Quest V	Sierra	486/33, 8MB	134.20
The 11th Hour	Virgin	486DX2-66,8MB	122.00
The War College	Gametek	486SX-33,2MB	107.97
Thexder	Sierra	Windows '95	61.00
This Means War	MicroProse	486DX2/66, 8MB, Windows	134.20
Tilt	Virgin	486DX,8MB	79.30
TOP GUN	MicroProse	486DX2/66, 8MB	146.40
Torin's Passage	Sierra	486DX2/66, 8MB	134.20
Wide World of Animals	Electronic Arts	486DX-40,8MB	134.20
Wing Commander IV	Origin	486DX4/100, 8MB	189.10
Wolfpack	NovaLogic	386	48.80

PC 3.5"

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gametek	386, 4MB	36.60
Cannon Fodder 2	Virgin	386DX40, 8MB	48.80
Cuckoo Zoo pl	Electronic Arts	386-16, 4MB, VGA, 14MB HDD	48.80
Dracula	Psygnosis	AT, 1MB	12.50
Harpoon II	Three Sixty	386-25, 4MB, VGA	48.80
Hired Guns	Psygnosis	386, 1MB	36.60
KA-50 Hokum pl	Virgin	386DX40, 4MB	48.80
Kingmaker	US Gold	AT, 1MB, VGA	48.80
Klik & Play pl	Europress	386, 4MB, VGA, MYSZ	85.40
Lands of Lore	Virgin	386, 2MB, VGA, 21MB HDD	48.80
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 4MB, VGA, 15MB HDD	48.80
Piotrków 1939	IPS CG	386SX, 2MB	42.70
Quarantine	Gametek	386, 8MB	36.60
Return of the Phantom	MicroProse	AT, 2MB, VGA, 8MB HDD	48.80
Star Crusader	Gametek	386, 2MB</A>	36.60
Transport Tycoon	MicroProse	386-20, 4MB, VGA	48.80

KKK PC 3.5"

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18.30
Cadaver / Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24.40
Car & Driver	Electronic Arts	VGA/4 MB	30.50
F - 19	MicroProse	EGA/VGA	18.30
Future Wars	Delphine Software	EGA/VGA	24.40
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30.50
Legends of Valour	US Gold	VGA	24.40
Links - Golf	Access	VGA	18.30
Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	386,4MB	24.40
Operation Stealth	Delphine Software	VGA	24.40
Police Quest I	Sierra	VGA	30.50
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30.50
Seal Team	Electronic Arts	386,4MB	24.40
Space Quest I	Sierra	VGA	30.50

KIXX PC 3.5"

Tytu gry:	Producent:	Cena:
3D Pool	Firebrit	9.76
Action Fighter	MicroProse	9.76
Bionic Commando	MicroProse	9.76
Carrier Command	Rainbird Software	9.76
E - motion	US Gold	9.76
Indiana Jones Action	Lucas Arts	9.76
MicroProse Soccer	MicroProse	9.76
Operation Harrier	US Gold	9.76
Rick Dangerous 1	CoreDesign	9.76
Rick Dangerous 2	CoreDesign	9.76
Robocod	Millennium	9.76
Stunt Car Racer	Micro Style	9.76
Xenon II	BitmapBrothers	9.76

Amiga

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Dracula	Psygnosis	1 MB	18.30
Hired Guns	Psygnosis	1 MB	36.60
Humans 2	Gametek	1MB	18.30
Innocent	Psygnosis	1MB	18.30
King's Table	Gametek	1MB	36.60
Kingmaker	US Gold	1MB	48.80

KKK PC CD

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
FIFA International Soccer	Electronic Arts	386,8MB	39.04
Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	386,4MB	39.04
NHL Hockey 95	Electronic Arts	386, 4MB	39.04
Privateer	Origin	386, 4MB	39.04
Seal Team	Electronic Arts	486DX,4MB	39.04
Syndicate Plus	Bullfrog	486DX,8MB	39.04
Wing Commander II	Origin	386,4MB	39.04

KKK Amiga

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts.	1 MB	18.30
Cadaver	MicroProse	1 MB	24.40
Colonel's Bequest	Sierra	1 MB	24.40
Cruise for a Corpse	Delphine Software	1 MB	24.40
F - 19	MicroProse	1 MB	18.30
Future Wars	Delphine Software	1 MB	24.40
King's Quest 1	Sierra	1 MB	30.50
Knights of the Sky	MicroProse	1 MB	24.40
Legends of Valour	US Gold	1 MB	24.40
Links - Golf	Access	1 MB, 2 FDD	18.30
Operation Stealth	Delphine Software	1 MB	24.40
Road Rash	Electronic Arts	1 MB	18.30
Space Quest I	Sierra	1 MB	30.50

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:

AT - AT 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na HDD;
386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na HDD;
486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na HDD, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

Kupon znajduje się na stronie 45.

KIXX Amiga

Tytu gry:	Producent	Cena:
3D Pool	Firebrit	9.76
Action Fighter	MicroProse	9.76
Barbarian	Palace Software	9.76
Bionic Commando	MicroProse	9.76
Blasteroids	Tengen	9.76
California Games II	EPYX	9.76
Carrier Command	Rainbird Software	9.76
E - motion	US Gold	9.76
Impossible Mission II	EPYX	9.76
Indiana Jones Action	Lucas Arts	9.76
Operation Harrier	US Gold	9.76
Rick Dangerous 1	CoreDesign	9.76
Rick Dangerous 2	CoreDesign	9.76
Robocod	Millennium	9.76
Street Fighter	US Gold	9.76
Stunt Car Racer	Micro Style	9.76
Xenon II	BitmapBrothers	9.76

1 Deadline

Stała rubryka pod redakcją Sir Haszaka

Do wiadomości wszystkich dobrych ludzi nieodróżniających plutonowego od pułkownika

- marszałek Rydz-Śmigły takie gry się nie zdarzają 96-100 %
- generał Jaruzelski absolutna rewelacja 91-95%
- pułkownik Dowgird wspaniała 86-90%
- major Hermaszewski bardzo dobra 81-85%
- kapitan Kloss dobra 71-80%
- porucznik Colombo niezła 61-70%
- chorąży Zawsze Zdąży przeciętna 51-60%
- plutonowy Jeleń kiepska 41-50%
- kapral Wichura tragiczna 21-40%
- szeregowy Czereśniak aaaaaaaaa! 1-20%

Deadline

Tak to niestety często w życiu bywa, że kto inny bałagani a kto inny sprząta. Tym razem zostało mi się dowódcą drużyny sprzątającej po innych, jednak „Deadline" bynajmniej nie ma nic wspólnego z MPO. Sprząta się bowiem nie w sensie dosłownym, a w przenośnym, w dodatku na czas.

Zazwyczaj sytuacja wygląda tak: porywacze/terroryści/bandyci (właściwe podkreślić) porwali/napadli/wpadli (właściwe...) wzięli/nie wzięli (...) zakładników, są/nie są (...) uzbrojeni, trzeba ich unieszkodliwić w przeciągu (wpisać liczbę minut) bo wysadzą/zastrzelą (...) Nazmyślałem tylko z tym, że mogą nie być uzbrojeni, bo skuwką od długopisu trudno sterroryzować siedmioosobową rodzinę (chociaż w „Grubym" – taki polski serial dla młodzieży – jeden pan sterroryzował drugiego ołówkiem).









Podstawową nowością gry (która jak na razie może się kojarzyć z kilkoma innymi) jest to, że cała akcja dzieje się w czasie rzeczywistym. Żeby uporać się z przeciwnikiem mamy dokładnie tyle czasu, ile zostało podane. Możemy go wykorzystać na staranne zaplanowanie akcji, ściągnięcie dodatkowego niezbędnego sprzętu, przeprowadzenie krótkiego śledztwa na temat bandytów i ich ofiar albo na chamski atak, w którym nie ma miejsca na żadne planowanie, a nasi ludzie robią dokładnie to, co im myszą każemy.

Będę od razu szczery – gra jest słabiutka, choć jest w niej sporo dobrych pomysłów. Niestety, całość jest skopana na poziomie wykonania. Fajne jest przede wszystkim bogactwo pomysłów i zdarzeń z jakimi mamy do czynienia. Wprawdzie każda misja sprowadza się koniec końców do tego samego (trzeba zlokalizować bandytów, wtargnąć do budynku i zneutralizować ich zanim zdążą zrobić krzywdę zakładnikom), jednak po drodze pojawiają się szczególiki-perełki, odróżniające misje od siebie. Raz będzie to możliwość skorzystania z telefonu w celu porozumienia się z jakimś bliżej niezdefiniowanym centrum komputerowym, którego pracownik rozbroi dla nas zdalnie alarm utrudniający wtargnięcie do budynku; innym razem musimy poczekać z atakiem aż policja wyśledzi drugą część bandy – w co drugiej misji coś się dzieje w tle, pojawiają się nowe fakty i dodatkowe informacje, utrudniające (bądź ułatwiające) przygotowanie planu działania, a czas biegnie i jest go coraz mniej... Gdyby był do tego dołożony dobry interfejs użytkownika, gdyby nasi ludzie (bądź co bądź fachowcy) nie zachowywali się jak barany prowadzone na rzeź – gra mogłaby być rewelacyjna. A nie jest.

Interfejs użytkownika to w pewnym stopniu rzecz gustu, więc komuś może się on podobać – mi się nie podobał, bo nie ma nic wspólnego z intuicją. Bez instrukcji ani rusz. Sprawa druga, to sposób w jaki prezentowane jest miejsce akcji w czasie walki. Ja rozumiem, że wiem o nim tyle, ile widzą moi ludzie, ale dlaczego podczas wyświetlania obrazu ściany to się pojawiają, to znikają, zasłaniając raz moich ludzi, raz przeciwników, to znowu ni stąd ni z owąd któryś z moich ludzi pojawia się na dachu, za to znika przeciwnik stojący obok niego – tego nie rozumiem i rozumieć nie chcę. Ja chcę grać. A już Ci moi ludzie – tragedia. Stoi w pokoju o wymiarach pięć metrów na pięć metrów trzech ludzi, w tym dwóch moich. Jeden z nich jest właśnie przeze mnie kontrolowany a drugi stoi obok – tyłem. Tak się głupio składa, że ten którego kontroluję obrywa od bandyty, dostaje szybką w japę, pada, wstaje, dostaje drugą szybką, pada, wstaje, dostaje trzecią... A ten mój drugi? Stoi, nic nie słyszy, nie reaguje. Wiecie co trzeba zrobić, żeby zareagował? Kazać mu SPOJRZEĆ we właściwą stronę. Nie pisałem, że baran? O tym, że będą sobie nawzajem przeszkadzać w drzwiach, kręcić w kółko bez widocznego powodu – już nie będę się rozpisywać, bo szkoda papieru i farby drukarskiej.

Strasznie szkoda, że naprawdę dobry scenariusz został zrealizowany tak dziadowsko, bo inaczej się tego określić nie podejmuję. To mogła być gra na miarę „Jagged Alliance", a może nawet lepsza, bo nowych pomysłów jest w niej tyle, ile zwykle widzi się w kilku tytułach. Co więcej, widać sporo dbałości o zachowanie realizmu i o umożliwienie odtworzenia w akcji metod działania oddziałów specjalnych. Zawiodłem się srodze.

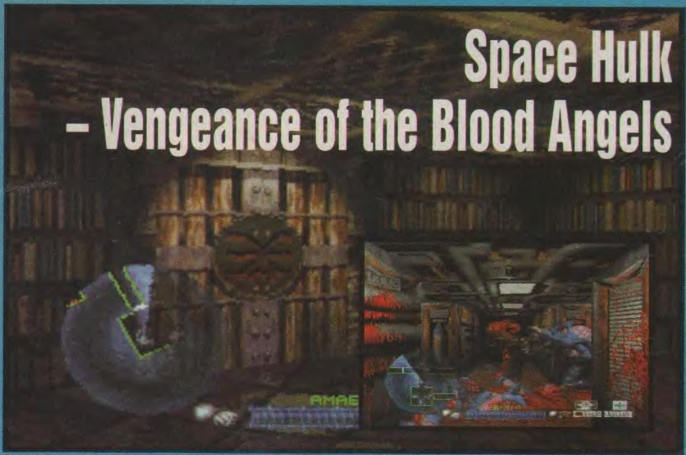


Borek

Producent: Millenium Interactive '96
Dystrybutor: CD Projekt
Komputery, na których chadza: PC, CD-ROM, 8 MB RAM

Jest taktycznie

Kilka tysięcy lat temu ludzkość zaczęła stawiać swoje pierwsze nieśmiałe kroki w kosmosie. Niestety, początkowo barierą zdałoby się nie do pokonania było przekroczenie prędkości światła. Podróże międzygwiezdne trwały całymi latami. Później nastąpił przełom – dzięki pełnemu opanowaniu praw rządzących grawitacją możliwe stało się manipulowanie przestrzenią, a co za tym idzie – natychmiastowe pokonywanie dowolnych dystansów. Bariera prędkości światła padła. Zaczął się okres niczym nie skrępowanej eksploracji kosmosu.



Niestety, po pewnym czasie na Ziemię zaczęły docierać niepokojące sygnały – coraz częstsze stawały się tajemnicze zaginięcia statków kosmicznych. Bez najmniejszego sygnału o zagrożeniu, bez jakichkolwiek śladów – olbrzymie transportowce zdały się wręcz rozpływać w otaczającej je pustce. Ludzie zaczęli podejrzewać, że jednak chyba nie są sami we Wszechświecie. Siły zbrojne zostały zmuszone do utworzenia swego kosmicznego ramienia. Najbardziej elitarne wśród tych oddziałów były grupy Marines, wśród których swoistą elitę elit tworzyli tzw. Terminatorzy (lub też po prostu Zabójcy). Tylko oni – najlepiej wyposażeni, wzorowo wyszkoleni, najbardziej efektywni – byli w stanie przeżyć w starciu z Genokradami, najgroźniejszą rasą zamieszkującą przestrzeń. I tylko oni byli wysyłani w niemal samobójcze misje mające na celu penetrację i niszczenie statków opanowanych przez tego śmiertelnego wroga.

Ponownie spotykamy się z kosmicznymi Marines uwikłanymi w niekończącą się wojnę z Genokradami. Pierwsza część tej gry ukazała się już dobrych parę lat temu, nie ona jednak stanowiła pierwszą okazję do spotkania z Terminatorami. Pomysł tej gry wywodzi się bowiem z klasycznych planszowych gier firmy Games Workshop, firmującej zresztą swym znaczkiem obydwa komputerowe wcielenia „Space Hulka". W pierwszej części wyczuwało się jeszcze odrobinę planszowe pochodzenie gry. Miała ona opinię statycznej i dość nudnej. Na szczęście od tego czasu technika poszła mocno do przodu, w wyniku czego otrzymujemy... Właśnie, czym właściwie jest „Space Hulk"?

Gra może toczyć się w dwóch trybach. Pierwszy z nich to oddzielne misje do wyboru, w których możemy zapoznać się z zadaniami o najróżniejszym stopniu trudności, także przypomnieć sobie te znane z pierwszej części gry. Druga możliwość natomiast to kampania – szereg misji do zaliczenia po kolei.

maszynopis

Na pierwszy rzut oka, zaraz po uruchomieniu gry, wydaje się, że mamy do czynienia z jeszcze jedną mutacją „Dooma". Co prawda wygląda ona dość dziwnie, bohater porusza się dość niemrawo i, jak wynika z obserwacji otoczenia, nie wykonuje swej misji samotnie. Po chwili zagłębiamy się nieco bardziej i w tym momencie odsłania się przed nami druga, taktyczna strona gry.



Jako się rzekło, nie jesteś sam. Pod swym dowództwem masz oddział złożony zazwyczaj z 5-6 komandosów (choć zdarzają się też zarówno misje do wykonania, których dostajesz 8 żołnierzy, jak też i zadania do wypełnienia w pojedynkę), którymi trzeba w jakiś sposób zarządzać. Służy do tego ekran skanera taktycznego. Przy jego pomocy możesz przypomnieć sobie cel misji (tak jest, czasami zdarza się nawet zapomnieć, po co się trafiło w te zakazane rejony), zapoznać się ze stanem swej drużyny oraz, oczywiście, wydać jej członkom rozkazy. Ich zakres nie jest zbyt oszałamiający (zmienia się w zależności od zadania), jednak musi wystarczyć. Cele misji nie są zbytnio zróżnicowane (przynajmniej na początku). Często wszystko, co masz zrobić, to podpalić określoną część statku i wycofać się na z góry upatrzone pozycje. Czasami trzeba jeszcze dodatkowo zdobyć jakiś przedmiot, ewentualnie umieścić go w określonym miejscu. Jednak największe zaskoczenie przeżyłem, kiedy w jednej z misji moje zadanie polegało na tym, aby trzech z pięciu moich Terminatorów przeżyło ponad pięć minut.

Brzmi banalnie? Nic bardziej błędnego. Autorzy gry postarali się bowiem, aby przeżycie w tych warunkach okazało się prawdziwą sztuką. Jest tak oczywiście za sprawą przeciwników. Genokrady są bowiem prawdziwymi maszynami do zabijania. Przede wszystkim są szybkie, odporne zarówno na ciosy, jak też i na bezpośrednie trafienia (na szczęście nie do końca...) i inteligentne. Nie ma co liczyć na to, że z ochotą wyjdą wprost po lufę karabinu – jeśli tylko znajdzie się w okolicy chociaż jedno załamanie terenu, z całą pewnością wykorzystają go, aby zaatakować z najmniej oczekiwanej strony (czyli zazwyczaj od tyłu).

Wszystko to sprawia, że gra jest trudna. Nawet bardzo. Czasami odnosi się wręcz wrażenie, że autorzy nieco przesadzili z liczbą przeciwników – momentami ustawiają się oni w kolejce do zabicia kolejnych komandosów. Tym jednak większą radość sprawia przechodzenie kolejnych poziomów, odkrywanie taktycznych kruczków pozwalających przedrzeć się przez hordy wroga. Na przykład zawsze należy pamiętać o celu misji. Jeżeli zadanie polega na podpaleniu fragmentu statku, to oczywiście najważniejszymi członkami grupy są żołnierze niosący miotacze ognia. Należy więc chronić ich we wszelki możliwy sposób, nie dopuszczając do ich zabicia, powoduje to bowiem przerwanie misji. Podobnie rozstawiając żołnierzy na posterunkach trzeba wybrać np. takie miejsce, z którego będzie miał on możliwie dobry widok w każdą ze stron, a niemożliwe będzie otoczenie go przez potwory, itd. Każdą misję rozgrywać należy jako oddzielną całość, poszukując optymalnej strategii.

Na koniec kilka słów o oprawie. Gra niby opiera się na taktyce, ale przyzwoita grafika zdecydowanie podnosi jej walory. Szczególnie zachwyciły mnie tekstury pokrywające niektóre ze ścian. Czasami wręcz czuje się oślizgłość nalotu pokrywającego zapuszczone czeluści kosmicznych wraków. Podobnie jest z oprawą dźwiękową. Idealnie podkreśla ona atmosferę zagrożenia, czasami osaczenia przez potwory. A ten demoniczny śmiech i radosne okrzyki po zabiciu kolejnej bestii – po prostu cudowne.

„Space Hulk" z pewnością nie jest grą dla przeciętnego miłośnika lekkich, łatwych i przyjemnych gierek. Jest trudny, czasami nieco powolny, mroczny, ale i wciągający. Choć nie zwala z nóg, to jednak stanowi kawał dobrej roboty, godny polecenia miłośnikom gier z pogranicza strategii i strzelanki.

LUX

Producent: Electronic Arts '96
Dystrybutor: IPS CG
Komputery, na których chadza: 486 DX, CD-ROM 2x, 8 MB RAM.



1 Space Hulk...
2 Battleground: Waterloo

Bitwa, która stała się tematem trzeciej części serii „Battleground" została już parę razy przeniesiona na komputer i to zazwyczaj z dobrym skutkiem (ostatnia jaką pamiętam to „Fields of Glory"). Nie inaczej jest z produkcją Talon Softu wydaną przez firmę Empire.

Szkielet

Gra podobnie jak dwie poprzednie części jest planszówkopodobna, czyli mapę podzielono na heksy, a ruch odbywa się w turach. Właściwie wszystkie elementy pozostały takie same. Tury jak we wszystkich częściach serii nie zostały podzielone na równomiernie – fazy zostały dobrane tak, aby możliwie najwierniej odwzorować rzeczywistość. Mamy więc fazy ruchu, ostrzału obronnego i podczas ataku, walki wręcz piechoty i szarż kawalerii. Szczególnie wypady kawalerii potrafią być niszczycielskie. Jeśli konnica nie napotka na swej drodze wystarczająco silnego oddziału piechoty, może nieźle namieszać przez wzgląd na bardzo duży zasięg ataku.

Scenariusze

Scenariusze także różnią się od tych z dwóch poprzednich części. Bitwa co prawda została podzielona na części, ale jej rozmiar i konieczność zamknięcia jej w około 20 scenariuszach spowodowały, iż praktycznie nie ma tu misji prostych. Nawet w tych liczących kilka tur dowodzimy dziesiątkami oddziałów, co znacznie przedłuża czas rozgrywki, ale i podnosi jej złożoność. Nie ma więc mowy o stopniowym oswajaniu się z małymi fragmentami bitwy, a właściwie są, tyle że „mały" staje się określeniem właściwym jedynie w skali całej bitwy.

Konsekwencją znacznego rozbudowania scenariuszy stało się dodanie wskaźnika regulującego wielkość zadawanych i ponoszonych strat. Zwłaszcza gracze początkujący, rozpoczynający dopiero przygodę z grą powinni być zadowoleni z tej protezy. Sam też po nią z początku sięgnąłem i stwierdziłem, iż doskonale spełnia swe zadanie. Później rzecz jasna trzeba to wyłączyć, bo wykańczanie tysiącosobowego regimentu przeciwnika jedną salwą baterii artylerii bawi niezwykle krótko.

Ponieważ niewiele bitew dorównywało rozstrzygnięciu spod Waterloo doniosłością, liczbą zaangażowanych narodów oraz liczebnością armii, doczekało się owo starcie tomów opracowań historycznych i parahistorycznych, w których pojawiały się pytania typu „co by było gdyby...?" Znalazło to wyraz grze poprzez dodanie wielu scenariuszy hipotetycznych, które próbują symulować sytuacje prawdopodobne. W „Waterloo" jest ich szczególnie wiele w porównaniu z poprzednimi częściami serii „Battleground", ale pozwalają choćby w przybliżeniu odpowiedzieć na pytania historyków (rzecz jasna odpowiedzi są modyfikowane o zdolności dowodzenia gracza).

Cóż w tym dobrego?

W skrócie można napisać, że to samo co w poprzednich częściach, choć z pewnością stwierdzenie to nie zadowoli tych, którzy nie mieli okazji czytać recenzji „Ardenów" czy „Gettysburga". By nie narazić się na zarzut lenistwa, rozwinę to pokrótce.

Przede wszystkim wspaniała jak na planszówkę grafika: cieniowane mapy, 3D figurki żołnierzy, kilka poglądów mapy (w tym 2D) zapewniających pełny przegląd sytuacji. Zdjecia towarzyszące każdemu z haksów mają dodatkowo przybliżyć okolicę.

Strona merytoryczna również przedstawia sie bez zarzutu. Możliwość zmiany szyku, który ma wpływ na skuteczność walki oddziału, kilka współczynników określających jakość jednostki, poziom jej zaopatrzenia w amunicję, morale, uwzględnienie wpływu dowódców na walkę. Przy tym nie czujemy się przytłoczeni mnogością liczb i zależności – to wszystko nie pozostawia wątpliwości, że mamy do czynienia z robotą profesjonalistów. Jedyną niedoróbką w tym względzie są oddziały, które są na mapie, ale których nie możemy ruszyć, bo akurat w rozgrywanym przez nas fragmencie bitwy ni brały udziału. Jest to rzecz jasna konsekwencja podzielenia bitwy na kawałki, ale dość głupio to wygląda.



Gorzej jest za to z techniczną stroną programu. Jego obsługi nie można nazwać przyjazną, choć mamy i obszerną pomoc, i kontakstowe podpowiedzi w trakcie gry. Właśnie te kontekstowe podpowiedzi pozostawiają sporo do życzenia podając zazwyczaj to, co sie komputerowi wydaje, że trzeba zrobić, podczas gdy rzeczywista przyczyna tkwi gdzie indziej. Dojście jaki błąd się popełniło zajmuje zbyt wiele czasu. Nie lepiej wypada poruszanie oddziałów.

Ostatnim punktem programu jest tradycyjna jakość wydania (wypada zakończyć jaśniejszym punktem).

Właściwie „Waterloo" nie wnosi wiele nowego do serii, która nie jest przecież pozbawiona wad i byłoby co poprawiać. Dla miłośników startegii z pewnością będzie warta kupienia. Pozostali, którzy grali w którąś z poprzednich części mogą poczuć się zawiedzeni. Niestety.

Sir Haszak

Producent: Empire/Talon Soft
Dystrybutor: MarkSoft
Rok wydania: 1996
Komputery, na których chadza: 486 DX/33, CD-ROM, 8 MB RAM, Windows 3.1 lub Windows 95

Jest taktycznie

Gender Wars

Między nami, mężczyznami

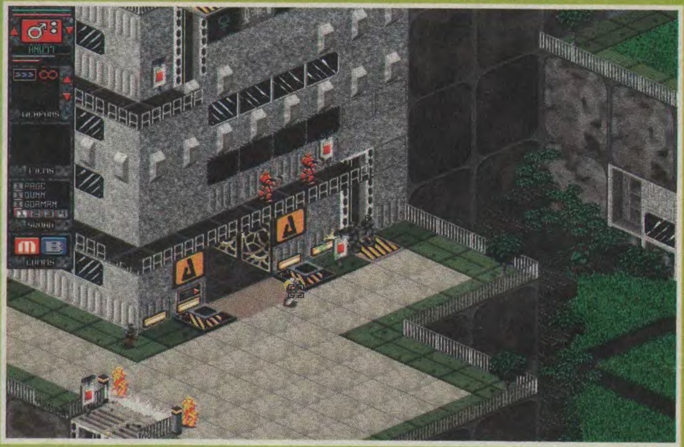
„Ta misja ma miejsce w naszych naukowo przemysłowych sektorach. Nasze genetyczne składy zostały zaatakowane przez kobiety-wojowników. Panowie! Dostańcie się tam, przechwyćcie i zniszczcie wroga.

I nie zapomnijcie, ten który zabije najmniej kobiet dostanie kwiatek, jako znak swojej hańby. Dla reszty jest zimne piwo."

Czy zastanawialiście się jak wyglądałby świat, w którym młody mężczyzna podchodzi do młodej kobiety tylko po to, aby dać jej po głowie? Nie? Jeśli chcecie zobaczyć jak ta wizja wygląda w praktyce, zagrajcie w „Gender Wars". W tym świecie, świecie przyszłości, kobiety są w stanie wojny z mężczyznami. Trochę to dziwne (w tej grze wszystko co dziwne jest jak najbardziej normalne), ale obydwie strony nie cierpią siebie. Okazuje się (nie po raz pierwszy zresztą), że kobiety nie są wcale miłymi i uprzejmymi istotami, ale potworami marzącymi tylko, aby odstrzelić głowę osobnikowi płci przeciwnej. Podobnie jest z mężczyznami. Ich najlepszą rozrywką poza piciem piwa jest strzelanie do kobitek. W takim właśnie świecie przychodzi nam dowodzić wojskami jednej ze stron.

„Gender Wars" jest połączeniem strategii oraz zręcznościówki. W sumie można powiedzieć, że „GW" jest bardzo podobna do „Syndicate". Sposób sterowania zawodnikami jest znajomy, na misję też nie można wziąć więcej niż czterech żołnierzy, nie mówiąc już o świecie, którego widzimy także rzut izometryczny. Nie mogę jednak powiedzieć, że jest to kopia starego hitu. „Gender Wars" jest dużo lepsza od „Syndicate". Jest jednak kilka rzeczy, które były w „S" lepsze. Jedną z tych rzeczy jest pewna możliwość wyboru misji. W „GW" nie mamy takiego wyboru. Musimy przechodzić misje w takiej kolejności, jaką podaje nam komputer. Nie też mamy możliwości dokupienia broni. Na misję możemy wziąć tylko to, co w danym momencie mamy w magazynie, ale to uchybienie jestem jeszcze w stanie przełknąć.

Tym co ujęło mnie najbardziej w „GW" jest klimat. Tworzy go głównie odprawa (BRIEFING) i kapitalne urywki filmowe pomiędzy misjami. Niestety tych wstawek jest trochę za mało jak na mój gust: tylko po cztery dla mężczyzn i kobiet, a miejsca na kompakcie jest jeszcze dużo (zabrakło inwencji twórczej?). Przed każdą misją otrzymujemy informacje o sytuacji, terenie, obronie i celu. W „Syndicate" czytaliśmy sobie mało ciekawe historyjki (a czasem nawet to nie było potrzebne do ukończenia misji). Tymczasem w „GW" mamy dwa rodzaje odprawy: oficjalna (INFORMATION) i mniej oficjalna (BACKGROUND). W części oficjalnej widzimy mapę sektora, na którym będziemy się zmagali z przeciwnikiem. W międzyczasie oficer będzie czytał nam oficjalne rozkazy, a sposób w jaki akcentuje wyrazy „female warrior" nie pozostawia złudzeń, że uważa je za gorsze od siebie stworzenia. W tej części dowiadujemy się o właściwym celu misji (PRIMARY MISSION OBJECTIVE) i pobocznych (SECONDARY MISSION OBJECTIVE). Do ukończenia misji wystarczy wypełnić ten pierwszy. Trzeba także się skupić i zapamiętać dobrze mapę sektora. Znajomość terenu w krytycznej sytuacji jest bardzo pomocna. Jeśli już zapoznaliśmy się z oficjalną częścią odprawy przechodzimy do części drugiej. Tutaj już niestety mamy tylko napisy. W tej części nasz bezpośredni przełożony dorzuca swoje trzy grosze do oficjalnych rozkazów. Jego język jest już mniej wyszukany oraz przesiąknięty ironią i ciężkim dowcipem co sprawia, że czujemy się bardziej na luzie. Naprawdę, przy czytaniu mniej oficjalnej części odprawy można zrywać boki ze śmiechu. Co jednak nie znaczy, że brak tam informacji.





Jeśli szczęśliwie przebrniemy przez odprawę zabieramy się za montowanie ekipy uderzeniowej. Znajduje się w niej od 1 do 4 ludzi (lub kobiet), przy czym w składzie musi znajdować się przynajmniej jeden dowódca (SQUAD LEADER). Na początku masz ich tylko czwórkę, więc uważaj abyś nie stracił wszystkich. Po wybraniu składu dajemy naszym wojakom ekwipunek (EQUIPMENT). Każdy wojownik ma wyznaczone punkty odpowiadające jego możliwościom siłowym. Czyli im więcej ich ma, tym więcej może udźwignąć broni. I tu także mamy pewne ograniczenia. Czasem zdarza się, że nie będziemy mogli dać broni zawodnikowi, ponieważ będzie on zbyt niedoświadczony. W części misji będziemy także potrzebowali specjalnych broni, które muszą znaleźć się w ekwipunku, nawet jeśli nie będą koniecznie potrzebne.

Nasi wojownicy na początku nie są wielkimi herosami. Są to zwykli żołnierze, którzy muszą trochę potrenować aby nabrać kondycji. W pierwszych misjach warto brać tylko po jednym SQUAD LEADER, a resztę wysłać na trening. Jeśli w treningu tym uczestniczą SL żołnierze ćwiczący razem z nimi osiągną lepsze wyniki.

Wybraliśmy skład, dobraliśmy broń, wysłuchaliśmy odprawy, dla pewności nagraliśmy stan gry i ruszamy do boju. I tu szok. Po raczej normalnej grafice podczas części pierwszej gry (planowanie) następuje skok. Właściwa gra toczy się w wysokiej rozdzielczości (640x480 i 256 kolorów), choć oczywiście można ją uruchomić w LOR-RES, co szczerze odradzam. Cały świat widziany podczas walki jest piękny. Bije o głowę „Syndicate". Co tu dużo mówić, to trzeba zobaczyć. Ponadto świat ten jest dużo bardziej przejrzysty od tego z „S". Brawa należą się projektantom sektorów. Nie ma na nich takiego miejsca, że jakakolwiek przeszkoda zasłaniałaby naszego wojownika. Walka może toczyć się także w budynkach. Gdy wchodzimy do któregoś z nich znika widok z zewnątrz, a pojawia się nowa mapa. W zamkniętych pomieszczeniach ściana, która nam przeszkadza po prostu znika. Widok z zewnątrz powraca, gdy wychodzimy z budynku.

Na wysokim poziomie stoją także efekty dźwiękowe. Najlepsze są okrzyki cywili, którzy usłyszą strzały. Zaczynają biegać w panice i histerycznie krzyczeć „Noooo!", „Please!", „Help!", „Run away!" i inne takie. Brzmi to naprawdę przekonywująco.

W „Syndicate" każda misja sprowadzała się do wytłuczenia wroga, ewentualnie nie pozwolenia, aby kogoś zabił, co właściwie mieści się w tym pierwszym stwierdzeniu. Zupełnie inaczej jest w „GW". Tu

1 Gender Wars

każda misja jest inna, choć niekiedy walczymy na znajomym z poprzednich akcji sektorze. Nie są to proste zadania typu odnaleźć i zniszczyć, ale skomplikowane operacje, do których trzeba układać strategie. Do tej pory nie spotkałem się jeszcze z misją, w której trzeba było zniszczyć całe siły wroga. Jeśli już mamy za pierwszorzędny cel anihilację jakichś sił, to jest to zazwyczaj rozkaz typu „Przeciwnicy w budynku Glomel muszą zostać zabici". W większości przypadków mamy jednak inne rozkazy. I jak już mówiłem są one dobrze związane z fabułą. W jednej misji dla przykładu (grając oczywiście mężczyznami) musimy złapać dziesięć kobiet, cywilek i zawlec je do bazy. Wspominałem także o wadzie „GW", jaką jest brak możliwości wyboru misji. Ten błąd jest w pewnym stopniu odrobiony złożonością rozkazów. Bardzo rzadko musimy udać się w jakieś miejsce. Zazwyczaj komputer daje nam do wyboru kilka, z których musimy zaliczyć tylko część (np. zniszcz co najmniej trzy z sześciu laboratoriów militarnych w sektorze jakimśtam). Sami musimy zdecydować gdzie iść, który z pobocznych celów zaliczyć, a które sobie odpuścić. Za każdy dodatkowy osiągnięty cel wojownicy otrzymują więcej punktów, tak więc gra jest warta świeczki. Zawodnik, który dostanie więcej punktów szybciej osiągnie awans, a jego możliwości szybciej wzrosną.















Naszą grupą sterujemy standardowo – lewy klawisz myszy wskazanie kierunku, w którym ma iść dana postać, prawy oddanie strzału w dane miejsce. W „Syndicate" mogliśmy sterować jednym wojownikiem lub wszystkimi. W „Gender Wars" jest trochę inaczej. Mamy bowiem hierarchię, którą ustawiamy przed misją. Pierwszy żołnierz jest przywódcą grupy. Gdy sterujemy nim, reszta idzie jego tropem. Gdy sterujemy drugim wojownikiem idą za nim trzeci i czwarty. Ponadto możemy sami formować oddziały podczas akcji, tj. możemy podzielić naszą drużynę na dwie (lub trzy) oddzielnie poruszające się grupy. Podobne zależności mamy przy strzelaniu. Nasi wojownicy mogą strzelać kiedy im się to podoba (FIRE AT WILL), na sygnał dowódcy grupy (ON MY SIGNAL), tylko w obronie (DEFENCE ONLY) bądź wcale nie strzelać, tylko chować się za plecami szefa (FALL BACK) Takie sterowanie ma swoje dobre i złe strony. Do dobrych należy to, że nie trzeba im wskazywać celu. Do złych należy niesubordynacja. Im wojownik ma mniejszą inteligencję, tym mniej będzie się słuchał. Momentami jest to bardzo denerwujące. Łatwo to zauważyć jeśli w drużynie mamy trzech dobrych ludzi i jednego zielonego. Po wejściu do jakiegoś pomieszczenia dwóch doświadczonych idzie za liderem, a żółtodziób w dokładnie przeciwną stronę. Efekt zazwyczaj jest natychmiastowy: krótka strzelanina i zejście śmiertelne. Jeśli jestem przy inteligencji naszych podwładnych, muszę się jeszcze poskarżyć. Zgoda, są sprytni, dobrze orientują się w mieście, sami potrafią jeździć windą, którą my pojechaliśmy, ale w gorączce walki idą jak lunatycy. Ich popisowy numer to śmierć na bramce energetycznej. Jak zobaczą niezłą babkę po drugiej stronie – kaplica. Pod warunkiem, że mają włączony rozkaz FIRE AT WILL. Wszyscy trzej, których nie kontrolujesz rzucą się na śmierć jak jeden mąż. Czasami zdarza się także, że nasi podopieczni się zatrzymują i za nic nie chcą się ruszyć. Wtedy trzeba przełączyć się na moment na każdego z nich. Trochę inaczej jest także rozwiązana kwestia energii naszych wojowników. Każdy z nich ma swoje pole siłowe zasilane energią, którą czerpie także broń energetyczna. Energię tę możemy dowolnie przenosić z tarczy do akumulatora i vice versa. Na szczęście w większości sektorów znajdują się specjalne ładowarki pozwalające „nabrać nowej energii".

„Gender Wars" zdecydowanie nie należy do gier łatwych. Początkowe misje są banalne, a nawet relaksujące, ale dalsze są zdecydowanie cięższe. W części walczymy nie tyle z przeciwnikiem ile z brakiem energii. W misji, o której już pisałem (trzeba w niej złapać dziesięć kobiet) byłem zmuszony zdjąć całą energię z tarcz wojowników, aby złapać ostatnie dwie sztuki. Udało mi się, ale w drodze powrotnej byłem goły jak noworodek. Każdy poziom wymaga innej strategii. Nad każdym trzeba trochę posiedzieć. Właśnie to jest w „GW" ekscytujące – wprowadzanie planu w życie.

Jak grać, aby wygrać i dostać zimne piwo.

1. Dobrze wykorzystaj posiadaną broń. W najniebezpieczniejsze miejsca wysyłaj pociski, które same strzelają (EVIL EYE LAUNCHER, SENTRY GUNS, LASER BURST LAUNCHER).

2. Wykorzystaj siłę zespołu. Nie walcz sam, gdy Twoi żołnierze stoją obok i mają rozkaz DEFENCE ONLY.

3. Przeczytaj następny TOP SECRET. Będzie w nim dokładny opis broni i misji. TYLKO DLA MĘŻCZYZN! (Przynajmniej na razie)

„Gender Wars" jest grą świetną. Ma co prawda kilka niedociągnięć, których nie powinno być (w końcu gra była reklamowana od ponad pół roku, był czas aby je wyłapać), ale mimo wszystko grałem w nią z przyjemnością. Mogę ją polecić z czystym sercem każdemu mężczyźnie (poczuje się jak prawdziwy samiec) i każdej kobiecie (które nagle odkryje w sobie duszę feministki). Pozdrawiając prawdziwie męskimi słowami „niech Wam piwo zimnym będzie" żegna się:

Aragorn

P.S. Wiecie dlaczego mężczyźni zawsze opiekowali się kobietami? Bo ich obowiązkiem było dbać o niższe formy życia!

Producent : SCI
Rok wydania : 1996
Dystrybutor : Digital Multimedia Group
Komputer, na którym chodzi : PC 486 DX\33, CD-ROM, 8MB RAM, SVGA 1 MB

Być może nie wiecie, kto to jest Stauf. Otóż dżentelmen ten produkował zabawki, założył nawet sporą manufakturę w mieście Harley nad rzeką Hudson. Wszystko było pięknie, do czasu kiedy dzieci bawiące się jego zabawkami nie zaczęły umierać. Wtedy koleś zamknął fabrykę i zaszył się w swoim domu, gdzie zaczął istnieć już tylko wirtualnie.

Potem postanowił zaprosić do siebie sześciu gości, którym obiecał spełnienie wszystkich ich pragnień. Zniknęli a Ty w grze „The 7th Guest" rozwiązywałeś zagadkę domu Staufa. Może łudziłeś się, że nigdy nie będziesz musiał tam wrócić? A jednak, Stauf i tym razem Cię przechytrzył. Uwięził Twoją ex-dziewczynę, Robin, i przysłał Ci notebooka z jej prośbą o pomoc. Widział, że temu wezwaniu się nie oprzesz. I nie pomylił się – 11 godzina wkrótce wybije.

Do domu wkraczasz uzbrojony w latarkę anemicznie rozjaśniającą wszędobylską ciemność oraz własną inteligencję (została w domu? tym gorzej dla Ciebie). Stauf, za pomocą pokręconych i niejasnych zdań, będzie naprowadzał Cię na rozwiązania kolejnych problemów. Twoim jedynym sprzymierzeńcem jest owy Notebook, a właściwie GameBook, który nie tylko wyświetla mapę i umożliwia zapisywanie stanu gry. On również, jeśli tylko nie wyczerpiesz zbyt szybko jego możliwości, rozwiązuje niektóre anagramy i łamigłówki.

Poruszanie się ułatwia wielozadaniowa rączka – dzięki niej obracasz się i idziesz do przodu. Ponieważ każdy ruch to kilkusekundowa animacja (renderowana), dysponujesz możliwością przerywania jej prawym klawiszem myszy. Mimo to, dostanie się gdziekolwiek to duża strata czasu i szkoda, że autorzy gry zdecydowali się na taki sposób chodzenia. Rozumiem, że dzięki temu skończenie gry zjada więcej czasu, ale program bardzo szybko stał się dla mnie monotonny.

Jednak największym minusem gry jest zdecydowanie brak jego polskiej wersji lub chociażby angielskich podpisów. Tak więc bez posiadania karty dźwiękowej oraz dobrej znajomości języka angielskiego, nie ma co siadać do „The 11th Hour". Narratorzy nie czytają specjalnie wyraźnie, to nie jest szkółka angielskiego. Poza tym rozwiązanie angielskiego anagramu to zadanie dla tych, co już próbowali chociaż bawić się angielskimi krzyżówkami.

Z drugiej strony nie dziwię się specjalnie, że nie ma polskiej wersji „The 11th Hour". Te wszystkie gry słowne, anagramy, skojarzanki są po prostu nieprzetłumaczalne. Dlatego też od razu zamieszczamy solution, bez niego większość z Was jest skazana na porażkę w starciu ze Staufem. Jak powiedział Naczelny (nawet nie próbując grać – Borek), jest to ten typ gry, który by go na pewno wkurzał – wielu z Was pewnie też.

Zabawa sprowadza się właściwie do kilku rzeczy. Przede wszystkim łażenia wszędzie, potem badania przedmiotów i miejsc przy użyciu „oczka", dalej rozwiązywania łamigłówek (symbol obnażonego mózgu), no i wreszcie oglądania fragmentów filmów. Dlaczego fragmentów? Po rozwiązaniu jakiegoś anagramu wyświetlany zostaje zaledwie kilkusekundowy fragment wydarzeń z przeszłości. Dopiero pokonanie Staufa w bezpośredniej grze logicznej procentuje pokazaniem we większego, kilkuminutowego, spójnego wewnętrznie filmu.

Te wstawki video to ważna część gry. Odwołują się one do przeszłych zdarzeń w mieście, głównie do działań naszej ukochanej Robin, i umożliwiają w rezultacie zrozumienie, o co w tym wszystkim biega.

Najciekawszym fragmentem gry są moim zdaniem łamigłówki (ang. puzzle), w których walczysz z samym sobą albo ze Staufem. W tym pierwszym przypadku zabawa jest mniej emocjonująca, gdyż można do nich ułożyć uniwersalne rozwiązanie. Natomiast pojedynki ze Staufem to wielka niewiadoma, i chociaż i on popełnia czasem błędy, to każde zwycięstwo z nim jest sukcesem.

Cały dom, ściany, obrazy, puzzle itd. zostały wyrenderowane. Co za tym idzie, również poruszamy się pośród renderowanych pomieszczeń. To najlepsze efekty tego typu z jakimi miałem okazję się zetknąć. Wprawdzie w czasie przechodzenia z obrazów statycznych do animowanych daje zauważyć się pewne nieciągłości, ale wynikają one najczęściej ze zmiany rozdzielczości, a nie błędów graficznych czy jakiś niedoróbek autorów (po prostu mają dobrą technologię – Borek).

Początek gry jest wyjątkowo upierdliwy – dłużyzny, intro, kredyty, itp. Aby to wszystko ominąć, napisz „pp" (bez cudzysłowów) na ekranie z czaszkami, a następnie używaj prawego klawisza myszy. Inną ciekawostką jest to, że po skończeniu gry zostajemy zaproszeni do tzw. OPEN HOUSE, który daje nam możliwość grania we wszystkie puzzle dostępne w grze bez konieczności chodzenia gdziekolwiek.

W zależności od komputera, jakim się dysponuje, można grać w różnych trybach graficznych od 8 bitów i monochromatycznego obrazu poczynając, na 24 bitach (True Color) kończąc. Na maszynach 486 z procesorem poniżej 100 MHz można korzystać z obrazu 16-bitowego, ale należy włączyć małe okno dla filmów lub tzw. „Spooky Mode". Nie ma co ukrywać, że True Color w „The 11th Hour" jest dobrym pretekstem do zakupienia Pentiuma. Aby korzystać z TC i pełnoekranowych filmów, należy posiadać komputer Pentium Pro oraz kartę graficzną PCI z 2 MB pamięci RAM. W innym wypadku, komputer będzie „zrywał" muzykę lub obraz.

Gra zajmuje 4 pełne CD-ROMy, czyli ponad 2,4 GB! Większość z tego to doskonałej jakości filmy, których całkowitą długość oceniam na jakieś 15-20 minut. Byłoby to mało, gdyby nie fakt, że wszystkie urywki powtarzają się co najmniej dwukrotnie.

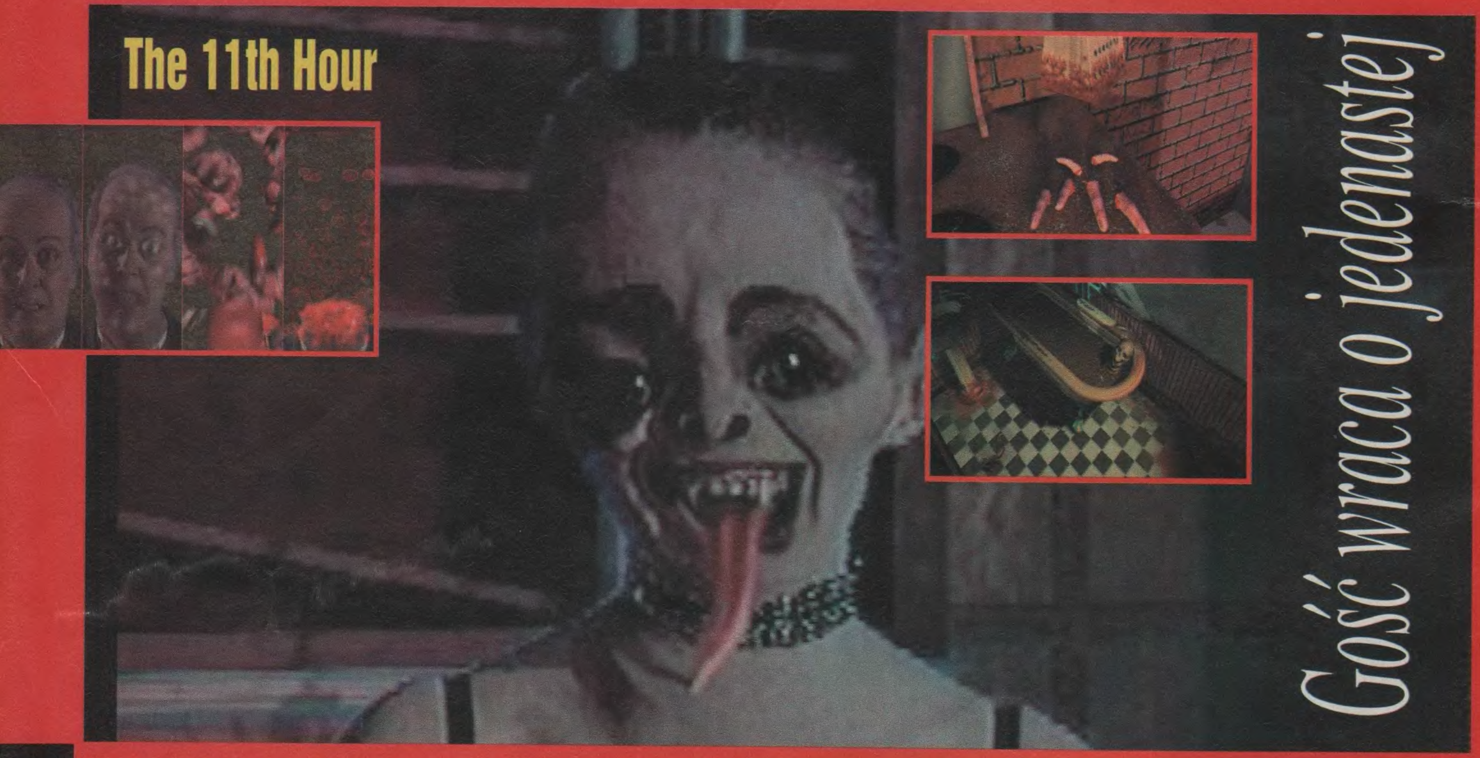
Dodatkowo, na pierwszej płytce dorzucono cztery WADy o nazwie Stauf – dwa do „Dooma", jeden do „Dooma 2" i jeden do „Heretica". Na tym samym kompakcie zmieszczono jeszcze 3 MB zrzutów z gry (możecie je podziwiać na tej kolumnie) oraz około 8 MB plików *.WAV, znakomitych do posłuchania wieczorem, w ciemnym pokoju. Ostatnim bonusem jest instalka driverów VESA.

Na pierwszej płycie znajduje się także demo cudownie wyglądającego programu o nazwie „Clandestiny" oraz kilkanaście filmów opisujących proces tworzenia „The 11th Hour". Moja wysoka ocena tego programu wynika głównie z tego, że autorzy przygotowali dla graczy tak wiele dodatków. W niczym nie zmienia to jednak mojej opinii, że „The 11th Hour" to gra tylko dla koneserów.

Luko

The 11th Hour

Gość wraca o jedenastej



THE 11th HOUR

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT Inc/TRILOBYTE Inc' 96

IPS CG

8 | 10 | 9 | 9

PC 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM x2, SBLASTER, KARTA GRAFICZNA LOCAL BUS 1 MB

SYNNERGIST

Bohomaz

SYNNERGIST

VICARIOUS VISIONS/21 CENTURY '96

PC 486 DX2 66, 4 MB RAM, CD-ROM

Z zapowiedzi i screenów reklamowych niewiele wynikało dobrego dla tego produktu i byłem dość sceptycznie nastawiony do ewentualnego sukcesu gry „Synnergist". Patrząc na niewyraźnie narysowane lokacje nikt nie spodziewał się tu rewelacji, a standardowe mydlenie oczu o nowatorskości interfejsu na nikim nie robiło wrażenia.

Zupełnie słusznie i bardzo celnie wszyscy rozumowali mając wrażenie, iż debiut hurtownika pinballi na scenie przygodówek będzie słabym występem. Tak też się stało, albowiem wystarczy spojrzeć na produkt pełnych z pewnością udręki dni wynajętego przez 21st Century teamu Vicarois Visions, by mieć wrażenie przeniesienia w czasie o parę epok do tyłu. Graficznie bowiem „Synnergist" plasuje się gdzieś w epoce komputerowego krzemu łupanego i to łupanego w nadzwyczaj złym guście. Rysunek na pudełku jest zresztą doskonałym zwiastunem kiepskiego graficznego stylu, który serwują nam w grze.







Pierwsze próby wykreowania miasta New Arhus, w którym toczy się akcja gry, polegały na renderingach. Te jednak zupełnie się nie udawały. Zdecydowano się więc na malunki ręczne. Surowa technologia nie pozwoliła na podwyższoną rozdzielczość, aby sprostać jednak źle pojmowanym wymaganiom czasu upstrzono stronę graficzną katastrofalnej jakości materiałem wideo. Do tego dochodzą animacje postaci – bohater poruszający się z gracją kukiełki na drewnianych nogach, podczas gdy jego koszula zmienia odcienie od bladego błękitu po biel kiedy przychodzi mu wykonywać bardziej skomplikowane ruchy. Obraz poruszania się Tima Machina to wizerunek nad wyraz żałosny.

Jeśli chodzi o nastrój, który tworzyć miała grafika, to nie jak zdawali życzyć sobie jej twórcy ton gotycko-futurystyczno-głęboki, tylko klimat przygnębienia i frasunku nad marnością ludzkich idei i gustów. Popatrzcie zresztą sami na owe obrazki, z których sączy się trupia niemożność kreacji, czy choćby porządnego rzemiosła (zapomnijmy zupełnie o słowie sztuka) ciesząc się, że nie musicie ich oglądać w ruchu.

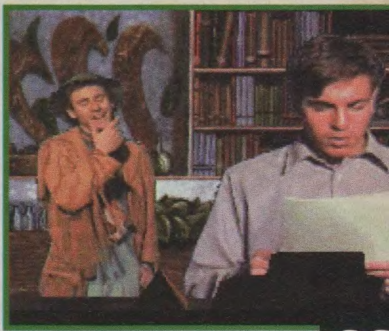
Wspomniałem o interfejsie. Jeśli jest producentom naprawdę trudno powiedzieć coś dobrego o produkcie, na którym jego drużyna pracuje od lat, spece od reklamy chwytają się najrozmaitszych pomysłów. Interfejs? Tak, jest on z pewnością niesamowicie nowatorski, oznajmiają. Jego nowatorskość polega na tym, iż jest zorientowany obiektowo. To mocne stwierdzenie. Ów ósmy cud świata sterowników użytkownika pozwala na wydanie niezwykle precyzyjnych komend. W efekcie okazuje się, iż można kliknąć myszą lewym przyciskiem – oglądamy przedmiot i prawym przyciskiem, który oznacza „robimy coś". Niektóre rzeczy, w ten sposób myszą potraktowane reagują skomplikowanymi niekiedy opisami jedynej czynności, którą można na obiekcie wykonać. Oto cała orientacja obiektowa. Z kolei system inwentarza w „Synnergist" to wysuwany szary pasek zawierający niezidentyfikowane kształty przedmiotów, których rozpoznanie niemożliwe byłoby bez bezustannego jeżdżenia po nich kursorem i dopatrywania się podpisów.



Dosyć zabawne, autorzy przyznają się w manualu, że nad intrygą pracowali 5 lat. Cóż, nie były to lata najlepiej wykorzystane. Nie chodzi o to, że akcja jest nic nie warta (bo nie jest), tylko że z pewnością nie wyróżnia się ponad przeciętną; przez chwilę trzyma Cię zainteresowanego, by przy zbliżaniu do kulminacji zacząć szczerze rozczarowywać. Przy tak długim okresie wymyślania intrygi brakowało z pewnością zamierzonej epickości, gdyż kreacja głównego flegmatyka-bohatera, jego zawodowe perypetie wraz z miłością do nieprzekonującej i bynajmniej nie rzucającej na kolana prostytutki-bohaterki odpycha tak jak grafika.

Mocny w zamierzeniu temat morderstw, narkotyków i zmagań filantropa-szaleńca o morderczą kontrolę nad miasteczkiem występku okazał się słabo zrealizowanym pomysłem na grę, z fałszywymi aspiracjami do gatunków wyższych. Owszem, gęsto padający trup ożywia akcję, lecz efekt ogólny jest mało porywający.

Poziom trudności „Synnergista" nie jest zbyt wysoki (skończyłem grę po czterech dniach), lecz na tle szarzyzny oferowanej przez grę ma najwięcej do zaoferowania. Na interesującą zagadkę natrafiamy w rozdziale czwartym. Odsyłam do znajdującego się w numerze solutiona, gdzie można o niej szerzej przeczytać.



Chcąc podsumować dzieło pt. „Synnergist" trzeba powiedzieć, że nastąpiła jakaś straszna pomyłka, kiedy decydowano się tak skandalicznie wyglądający produkt wypuścić na rynek. Debiutanci z Vicarious Visions narazili się na pośmiewisko, a 21st Century najprawdopodobniej na straty finansowe.

Zabawna na tle całej jej miernoty jest fanaberia gry, która za żadne skarby nie zechce się odpalić bez configu z linią DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE I=D000-EFFF I=128.

To wstyd, że coś takiego ogląda światło dzienne.

Dixie

ISIS – GDZIE SĄ CHŁOPCY Z TAMTYCH LAT...

ISIS

PANASONIC '96

MARKSOFT

9	2	5	7

PC 486, 8 MB RAM, WINDOWS

Przenikanie się świata komputerowego ze starszymi dziedzinami rozrywki daje się zauważyć od paru lat. Pierwsze nieśmiałe próby połączenia filmu, muzyki zamiast pisków i gry pojawiły się w momencie upowszechnienia szybszych PC-tów. Jednak dopiero od rewolucji jaką sprawił CD-ROM wytwórnie filmowe i muzyczne zaczęły poważnie inwestować w możliwości jakie dawał sprzęt multimedialny. I tak powstały gry z udziałem aktorów, encyklopedie i gry związane z muzyką – promujące konkretny zespół czy wykonawcę. Te ostatnie mają za zadanie wyeksponować muzyków, a przy okazji dać okazję przeżycia przygód. Tak jest też z „ISIS".



Jak głosi legenda istniał kiedyś słynny statek podróżujący między wymiarami. Zwano go Isis a przewoził on czystą energię muzyki. Problem w tym, że od tysięcy lat tkwi on w tajemniczym wymiarze, w którym został zbudowany. Ty, przypadkowo przeniesiony do niego masz naprawić niekompletny statek i powrócić nim na Ziemię. Oczywiście wraz z czekającym całe milenia na rozgłos nagraniem koncertu zespołu z innego wymiaru. Ten zespół, czyli „Earth, Wind & Fire" to cały bohater i przyczynek do powstania gry. Ta nazwa pewnie niewiele mówi komukolwiek, poza pasjonatami lat 70 w muzyce. Do tego w muzyce popowej, bo choć artyści „Earth, Wind & Fire" mieli doskonałych idoli jak chociażby Miles Davis, to zdecydowanie tworzą do dzisiaj czysty pop. Ich muzyka kojarzy mi się z dyskotekami lat 70-ych i „Jackson Five". Poza niewątpliwie zabawnym klimatem nie przepadam za tym nurtem, ale muszę powiedzieć, że „EW&F" spodobał mi się. Po pierwsze, pomimo nieco archaicznego brzmienia zespół tryska energią i wyraźnie bawi się muzyką, zręcznie łącząc saksofon, trąbki z gitarami i syntezatorem. Po drugie aż żałuję, że dopiero teraz dokładniej poznałem tę grupę, bo z ich biografii wynika że w latach swojej świetności byli wielkimi gwiazdorami. Nie znaczy to, że teraz grają gorzej. Ale dlatego, że grają to samo co przed dwudziestu laty, nie oddziałuje to już tak jak wtedy. Wiadomo przecież, że Kaczmarskiego najlepiej się rozumiało i podziwiało w latach osiemdziesiątych, a King Crimson w siedemdziesiątych. Także mimo wielkich przebojów, z których przynajmniej jeden każdy z nas (nieświadomy wykonawcy) usłyszał, zespół wygląda mniej więcej jak reaktywowany ostatnio Sex Pistols.





W jaki sposób spróbowano przypomnieć tę zapomnianą gwiazdę lat 70-ych? Mianowicie zrobiono prostą, wręcz infantylną pod względem fabuły i zagadek przygodówkę. Rozpoczynamy w wymiarze zamieszkanym przez jedyną żywą istotę – Isis – księżniczkę, która pomoże Ci w naprawieniu statku o jej imieniu. Czas nagli, bo wymiarowi zagraża erupcja bardzo aktywnego ostatnio wulkanu. Twoje zadanie to znalezienie trzech diamentów niezbędnych do uruchomienia statku. Przedtem jednak musisz znaleźć parę innych ważnych części i bak z paliwem. Cała trudność polega na przejrzeniu wszystkich pomieszczeń, od mostku po maszynownię i znalezieniu wszystkich przedmiotów. Wszystkie znajdują się w łatwych do dostrzeżenia miejscach, a ich sposób użycie nie pozostawia żadnych wątpliwości. Grę przy zaangażowaniu można skończyć w półtorej godzinki, a nagrodzone to zostaje kilkuminutowym fragmentem koncertu „EW&F". Jakość techniczna pozostawia wiele do życzenia, tym bardziej, że obraz to wycinek mniej więcej ćwierci ekranu...

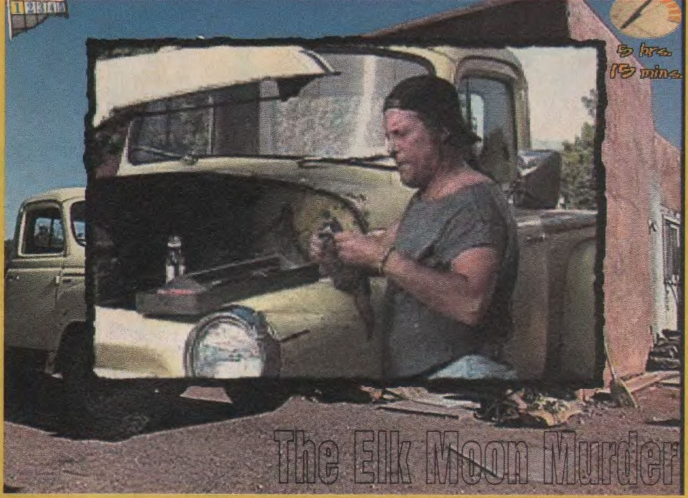


Wszystkie lokacje są renderowane, a jedyną postać ludzką jaką napotkamy jest tytułowa księżniczka Isis. Akcja to w zasadzie obce pojęcie dla tej gry. Poza przerzuceniem paru wajch i uruchomieniu statku w „Isis" nie dzieje się zupełnie nic! Diamenty ukryte są tak, jakby były w szafie, do której klucz leży pod wycieraczką. Tym bardziej naiwna staje się fabuła, bo jeśli ja znalazłem klejnoty w dwie godziny, to jak wytłumaczyć tysiącletnie stanie statku w miejscu?

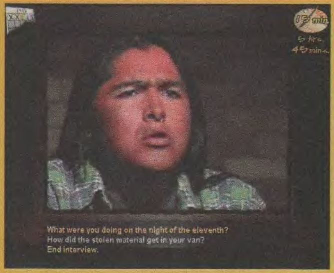
Muzycznie (jak na produkt związany z muzykami) też wieje nudą. Typowe sample naśladujące wiatr i parę jemu podobnych. „Earth, Wind & Fire" pokazują się na kilka sekund nagrani na wideo w maszynowni i na koniec gry przez kilka minut.

Mimo wszystko „Isis" zachowuje przynajmniej twarz za przyzwoitą grafikę i logikę fabuły. Tylko, że to nie wystarcza do zareklamowania zespołu. Myślę, że zarówno fan „EW&F", jak i ktoś pierwszy raz słyszący ich muzykę będzie zawiedziony. Wkładka w instrukcji dotycząca grupy to znacznie za mało, podobnie jak krótki wywiadzik w grze i wycinek koncertu. Jako samodzielna gra „Isis" ginie w tłumie przeciętnej klasy przygodówek. Jako promocja zespołu też nie ma się jak obronić. Moim zdaniem to pomyłka producentów, bo gra zainteresować może jedynie zaślepionych fascynatów wszelakiej twórczości związanej z „EW&F". A szkoda, bo wydaje mi się, że grupa jest warta przypomnienia i właściwego przedstawienia przyszłym wielbicielom.

kruk





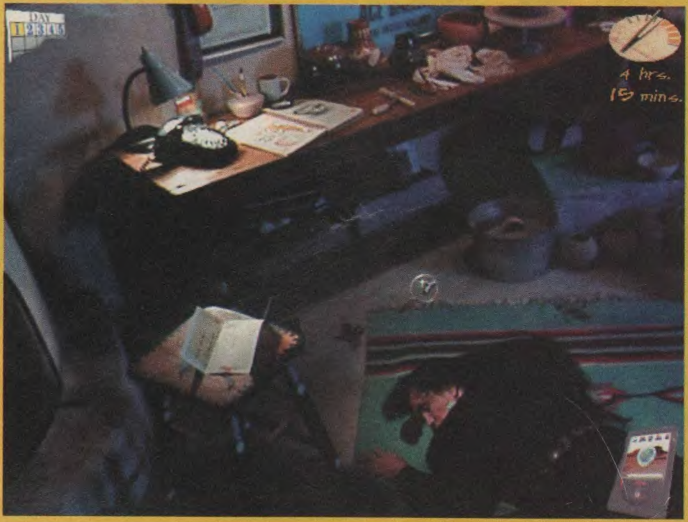


Watsonie, podaj mi fajkę pokoju

W tumanach kurzu i na spękanej ziemi pięknego (jeszcze) zakątka stanu Nowy Meksyk, Santa Fe też kryje się zawiść, chciwość i zdrada. Choć mieszkańcami tego miasteczka są z natury przyjaźni i spokojni Indianie, nawet im zdarza się zdenerwować. A wszystko przez białego człowieka... On sprowadził ognistą wodę na te ziemie, a potomkowie słynnych plemion zamiast kultywować tradycje, popadają w marazm i alkoholizm. Stąd częste bójki, kłótnie, piętrzące się antypatie i zazdrość. Ale tajemnicze morderstwo indiańskiej artystki, Anny Elk Moon stawia Santa Fe w obliczu nowego zagrożenia. Wraz z partnerem, Johnem Night Sky, macie dokładnie pięć dni (roboczych! – czyli w sumie 40 godzin) na rozwikłanie zagadki morderstwa.

Jako oficer dostajesz odznakę, broń i wygodny gadżet – Osobisty Asystent Detektywa, czyli połączenie laptopa z organizerem. Dzięki niemu otrzymujesz pocztą głosową wyniki oględzin zwłok z ostatniej chwili, badania balistyczne, weryfikację alibi podejrzanych, rozpoznanie odcisków palców, listę samochodów zaparkowanym w mieście odpowiadającym wzorcowi i wiele innych. Możesz także przejrzeć nagrany wywiad z informatorem czy podejrzanym, sprawdzić jego akta, przyspieszyć weryfikację jego alibi. Przez Asystenta może Cię również ponaglać i ganić szef czy informować o innych ważnych dla sprawy faktach.

Cała gra sprowadza się w praktyce do kilku rutynowych czynności – zebrania dowodów, śladów, zrobienia fotografii, rozmowy z wszystkimi związanymi z ofiarą ludźmi i sprawdzenia ich alibi. To proste czynności wymagające pojechania w miejsca zaznaczone na mapie, bądź podane przez Asystenta. Najważniejszy jednak w znalezieniu zbrodniarza jest drugi etap pracy. Należy posegregować dane, pogrupować osobno podejrzanych i informatorów, połączyć wyniki wszelkich analiz i badań, zgodności alibi z osobami i wysnuć wnioski. Następnie kolejne wywiady, bogatsze o kilka niewygodnych dla rozmówców pytań i decyzja – kogo aresztować? Wbrew pozorom nie jest to takie łatwe – na wszystkie analizy nie starcza czasu (każda zajmuje około 3 godzin), a w zasadzie każda z postaci występujących w grze ma na sumieniu jakieś niepewne postępki. Z resztą jak każdy z nas. I w tym problem – aby wyłuskać naprawdę istotne nieścisłości, czy zatajenia, a odrzucić błahe pomyłki, czy luki w pamięci. Trzeba pamiętać, że morderca spodziewa się wizyty policji i wie co powinien mówić. A przynajmniej tak mu się wydaje...



W czasie gry wiele jest momentów wątpliwości i podejrzeń do najmniej odpowiadających wzorcowi mordercy ludzi. Czasami jedno, mimowolnie wypowiedziane słowo, czy ledwo zauważalny grymas może być przyczynkiem do zmiany kręgu podejrzanych, czy całego toku śledztwa. W środku gry okazuje się, że każdy mógłby mieć jakiś motyw, ma jakieś stare zatargi z pozornie obcym mu człowiekiem, a ciemnych kart życiorysu więcej od lat na karku. Jedni kryją emocje, inni natomiast prosto z mostu mówią o swoich związkach, wrogach i przeszłości. Skorzy do rozmów i zamknięci w sobie, plotkarze i „faktografowie", jasnowidze, poeci, szamani, biznesmeni – cały przekrój postaw, charakterów i wiarygodności.

Miasto choć małe, po przyjrzeniu się dokładnym jest dość żywe i intrygujące. Po pierwsze istnieje półoficjalny Rynek Indian – on dyktuje ceny wyrobów i renomę rzemieślników, bo ozdobne dywany, garnki, gobeliny to źródło dochodów większości mieszkańców. Jeśli ktoś podpadnie Rynkowi, może pakować manatki i szukać szczęścia gdzie indziej. Policja w to nie wnika oczywiście, z powodu „małej szkodliwości społecznej". Secundo – lokalny biznesmen, Ed Snyder zainwestował w budowę ogromnego obiektu, nazwanego „Kasyno", które ma być położone w samym środku tej pięknej, dziewiczej okolicy, pomiędzy dwoma wzgórzami. Ma to być raj dla biznesmenów, hazardzistów, turystów i wielu innych, których stać na pobyt w tym centrum hoteli, basenów, restauracji i kasyn. Miasto jest podzielone na zwolenników czystego powietrza i środowiska naturalnego oraz materialistów, wiążących projekt Snydera ze wzrostem turystyki, większych zarobków i szansą na edukację lokalnych dzieci. Do grupy oponentów Snydera należała między innymi zamordowana, nota bene lubiana przez rzadko kogo. To oczywiście stawia Snydera w pierwszym szeregu podejrzanych, ale jak się nagle okaże, jest co najmniej kilka osób mających równie silne motywy.

Sposób prowadzenia gry przypomina bardzo poprzedni, bardziej reklamowany produkt Activision – „Spycraft". Też zbieramy dane, kluczymy, rozmawiamy i igramy ze śmiercią. Od czasu do czasu za pomocą kursora szukamy na ekranie ważnych przedmiotów, ale największe emocje związane są z samą analizą zalewających nas zewsząd informacji. To chyba najbardziej pociąga w tych grach. Rzecz jasna, poza najciekawszym – czyli rozmowami. Do gier zatrudniani są coraz lepsi aktorzy, a nawet jeśli nie są oni gwiazdorami Hollywood, to wciąż klasa większości z nich jest na zadowalającym poziomie. A w grze detektywistycznej to bardzo istotne – słaba gra aktorska potrafi w końcu zniszczyć zamierzenia scenarzystów. Z przekonującego senatora może zrobić urzędnika z rozbieganymi oczkami, na którego od razu pada podejrzenie o zbrodnię. Ale w „Elk Moon Murder" można pochwalić całą ekipę aktorów, z drobnymi co prawda wyjątkami, ale nie wpływającymi na ogólne wrażenie. Dzięki temu zabawa jest przednia, choć rozwiązanie zagadki okazało się prostsze od tego na jakie miałem nadzieję.

Świetny klimat zapewniony przez twórców amerykańskiego serialu „Virtual Murder Series" i (mojego ulubionego) „Przystanek Alaska", staranne wykonanie (poza kwestią Wolfwalkera podczas której w tle słychać suflera...) i dużo nerwów podsycających płomień zabawy.

kruk







plug & play

SEGA SATURN INFO

Informacje (nie tylko) o nowościach

STORY OF THOR 2 jest kontynuacją przygód Thora – Obrońcy Arabii – jeszcze z konsoli Mega Drive. W wyprawie, w której bierzemy udział, musimy odnaleźć i unieszkodliwić złego Harryhausena. Jednak zanim do tego dojdzie Thor musi uwolnić sześć żywiołów (w postaciach wróżek), które wspomogą go swymi magicznymi zdolnościami. W trakcie gry można odnaleźć wskazówki dotyczące umiejętności naszego bohatera wyrzeźbione na obeliskach (niektóre są głęboko ukryte).

Typ gry: akcja/przygoda

W **SHINIHG WISDOM** gracz musi przeprowadzić młodego bohatera do zamku króla, gdzie ma on przejąć rolę swego zmarłego ojca stając się rycerzem królestwa. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że córka króla została porwana przez Zło Pazort (CO??????? – Borek), a nasz śmiałek oczywiście musi uratować księżniczkę.

Zróżnicowane poziomy, które wraz z rozwojem gry stawiają przed graczem coraz ciekawsze zagadki oraz całkiem niezłe bijatyki są mocnym atutem tej gry, która chyba ma szansę na uzyskanie tytułu jednej z najlepszych gier roku.

Typ gry: RPG

Przeniesiemy się teraz w XXI wiek, gdzie właśnie toczy się (bumburrghh – o, przetoczyła się) akcja nowej strzelaninki **GUN GRIFFON**. Świat został podzielony na cztery odrębne od siebie unie, z których każda próbuje przejąć kontrolę nad szybko zmniejszającymi się zapasami żywności. Sytuacja stała się tak napięta, że lada dzień może dojść do wojny totalnej. W dążeniu do zapewnienia sobie przewagi militarnej Azjatycka Wspólnota Pacyfiku wprowadziła do użytku Armoured Walking Gun System. Doskonale wyposażone oddziały AWGS są przystosowane do walki w każdym terenie i stanowią swoistą maszynę do zabijania. Zadaniem gracza jest przeniknięcie w głąb terytorium wroga i zniszczenie ośmiu kluczowych celów.

Gry **WORMS** chyba nie trzeba przedstawiać. Po pececie i Amidze jest już dostępna w wersji na Saturna.

Reklamowany jako najnowocześniejszy w swojej klasie **TRUE PINBALL** zapowiada się całkiem dobrze. Cztery

MEGA DRIVE

PAGEMASTER

W tej grze poznajemy Rysia, chłopca o bardzo bujnej wyobraźni, w dodatku mola książkowego największego kalibru. Prawdopodobnie na skutek przemęczenia mózgu natłokiem przeczytanych lektur, Rysio przenosi się w świat literackiej fikcji. Ponieważ jego ulubionymi książkami były horrory, fantasy oraz inne dzieła o zbliżonej tematyce, kraina w której się znalazł nie należy do najsympatyczniejszych.

„Pagemaster" to oczywiście zręcznościówka, bo cóżby innego. Jednak pograć można sobie dość długo, bez natychmiastowego znudzenia. Twórcy gry nie zapomnieli o rzeczach niezbędnych i dodali do nich parę magicznych szczególików uprzyjemniających zabawę. Jednak nie należy się spodziewać super atrakcji, a liczyć się z tym, że jest to tylko i wyłącznie platformówka z bajerami bez głębszej treści. Mimo wszystko jakiś tam kli-



NINTENDO

STAR TREK

Prawie się udało – miała to być symulacja lotu wielkim statkiem kosmicznym, a wyszło... zresztą zobaczcie sami. Gra ta to cała masa opcji, wielogodzinne misje, podróż w górę po szczeblach kariery w służbie marynarki międzygwiezdnej (jak zwał, tak zwał) i temu podobne atrakcje. Po przekartkowaniu instrukcji zapragnąłem bliżej zapoznać się z tym wszystkim. Prawda okazała się nie tyle bolesna, co śmiertelnie nudna. Wszystkie treningi i nauki można sobie odpuścić, gdyż przeważnie są to opisy, co i jak trzeba robić. Sam lot też nie jest fascynujący. Szybując w przestworzach oglądamy mostek, na którym w centralnym punkcie wisi ekran z widokiem na to, co się dzieje przed statkiem. Co jakiś czas nadlatuje wróg, którego trzeba zestrzelić. Trafiają się też misje, np. ochrona konwoju lub patrolowanie jakiegoś obszaru gdzieś na końcu wszechświata.

Pomysł gry nie jest najgorszy, ale jej oprawa jest cokolwiek kiepska, a grywalność praktycznie zerowa, głównie ze względu na ograniczoną widoczność. Muszę wspomnieć jeszcze o kiepskiej nawigacji statkiem i fatalnej grafice. Z tego, co wiem i widziałem, w symulatorze



NINTENDO

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Z pierwszą częścią tej gry zetknąłem się ponad rok temu. Przyznaję, iż była to produkcja nie najgorsza, chociaż do ideału było jej daleko. W tej części, oprócz dopisku „deluxe" pojawiły się dodatkowe opcje. Właściwie są to jedyne zmiany – grafika i odgłosy są podobne do pierwowzoru. Sterowanie nie było atutem części pierwszej. Tutaj uległo poprawie, dodano parę nowych strzałów, a także nowe sposoby przejmowania piłki. Dokładną tabelkę z klawiszologią można znaleźć w instrukcji. Oczywiście jest też możliwość ustawienia dowolnej strategii gry lub jej całkowitego wyłączenia. Można także ustalić skład drużyny oraz kto i gdzie ma stać. Przy liście zawodników podane są ich umiejętności techniczne, a także



GAME BOY

Kłamstwa MAŁE i duże

True Lies

Od czasu do czasu zdarza się, że jeden człowiek jedną serią karabinu maszynowego wysyła do Krainy Wiecznych Łowów trzy tuziny niegodziwców naraz. Takie coś zobaczyć można tylko w filmach, pod warunkiem jednak, że głównym bohaterem jest na przykład Schwarzenegger. On to potrafi pokazać jak powinno się unicestwiać wrogów w trybie przyspieszonym, niemalże ekspresem. Przyświeca temu oczywiście szczytny cel, ocalenie Ziemi mianowicie. Ocalać nasz Piękny Świat będziemy razem z nim, a dokładniej – wcielimy się w jego skórę (a ma on jej dużo).

Fabuła zarówno filmu, jak i gry jest trochę mętna i nie będę się wdawał w szczegóły.







kolorowe stoły mogą być obserwowane pod różnymi kątami. Gracz w jednej rozgrywce może mieć do dyspozycji do 10 kulek.

Małe, sympatyczne i trochę głupie lemingi powróciły w kolejnej części sławnej gry. **3D LEMMINGS** – stary scenariusz z nową grafiką. Dla przypomnienia – gracz musi ocalić lemingi przed śmiercią i doprowadzić je w ciągu określonego czasu do bezpiecznego miejsca. Oprócz trójwymiarowej grafiki pojawiają się także nowe postacie, a raczej lemingowe specjalizacje.

NBA ACTION to kolejna symulacja meczu koszykarskiego. Gracz (lub gracze) może rozegrać jeden mecz pokazowy, regularną rozgrywkę lub wziąć udział w mistrzostwach świata. Dodatkowo gracze mogą tworzyć własne drużyny nadając każdemu zawodnikowi indywidualne cechy, takie jak waga, wzrost, umiejętności itp. Można dokonywać także transferów zawodników między drużynami, o ile ma się na to pieniądze.

DISCWORLD jest adaptacją książki Terrego Pratchetta pod tym samym tytułem. Discworld jest światem niesionym przez wielkiego kosmicznego żółwia, na którym stoją – tak tak – cztery słonie Płeć żółwia stanowi istotną zagadkę dla mieszkańców świata. Gracz wciela się w postać Rincewinda – niedorobionego czarodzieja z miasta Ankh-Morph. Twoje zadanie polega na uratowaniu miasta przed ogromnym smokiem...

Dla miłośników rozrywania na strzępy wszystkiego, co się rusza powstała gra **LOADED**. Banda morderców zostaje uwięziona w najgorszym więzieniu, jakie kiedykolwiek istniało – na planecie Prison. Marzą tylko o zemście na F.U.B., facecie, który ich wrobił. Gracz może wybrać jedną z sześciu psychotycznych postaci, każda z nich oprócz indywidualnych właściwości posiada sporych rozmiarów broń.

„Loaded" w pełni wykorzystuje możliwości graficzne Saturna – efekty świetlne, eksplozje, trójwymiarowa grafika – podobno wszystko na wysokim poziomie. „Najlepsza ścieżka dźwiękowa, jaka kiedykolwiek towarzyszyła grze komputerowej" – to zdanie cytuję za magazynem Ultimate Future Games. Dwa utwory zespołu Pop Will Eat Itself dodają grze techno-industrialnego czadziku.

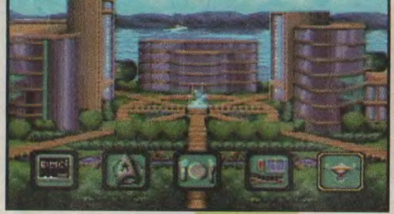


macik się plącze, i dobrze.

Co mi się w tej grze podobało, to szata graficzna – dość starannie wykonana... przeważnie z książek... To znaczy książki pełnią tu rolę w głównej mierze architektoniczną, tu cegła jednotomowa, tam słownikowy dach dwuspadowy, w dodatku w pełnej gamie kolorów- od posępnie czarniawych, do iskrząco oczopląsowych.

Krótko, żeby nie ściemniać: można pograć, chyba że ma się ciekawsze zajęcie.

TYTUS





wszystko powinno się ruszać, a tutaj – nic. Zupełna znieruchomienie. Mur beton. O tym, że lecimy możemy się przekonać po ruchu pojedynczych gwiazdek na ekranie, a reszta... szkoda gadać. Jest to naprawdę mało ciekawa produkcja i należy się jej raczej wystrzegać.

TYTUS





szybkość, skoczność (ważne w główkowaniu), równowaga, siła strzału i inne podobne informacje potrzebne do określenia pozycji piłkarza na boisku.

W grze można wybrać sobie kilka różnych systemów rozgrywek. Do wyboru mamy 36 narodowych reprezentacji i grę pojedynczą, czyli mecz towarzyski bez zobowiązań, puchar, a także Mistrzostwa Świata, w których trzeba rozegrać ponad 70 meczów i oczywiście każdy (prawie) wygrać. Oprócz tego poćwiczyć można rzuty karne lub przejść przez ciężki trening.

„ISSD" jest jak najbardziej klasyczną symulacją piłki nożnej bez bajerów. Zresztą zobaczcie sami na zamieszczonych screenach: boisko zielone, nic nowego. Mnie to się nawet podoba, chociaż i tak znajdą się sceptycy, którzy stwierdzą, że to dno i pół metra mułu. Powiem tak: jak ktoś posiada część pierwszą, raczej niech nie kupuje drugiej, bo zobaczy prawie to samo. Maniacy soccerowi (kiedy to ja ostatni raz takiego widziałem?) i tak będą grać, a inni? Innym radzę zbytnio nie zabiegać o posiadanie tej gierki (chyba że nie ma już nic innego do wyboru), chociaż... pograć sobie od czasu do czasu w piłkę nie zaszkodzi, nawet jeśli preferuje się inne sporty.

TYTUS



Chodzi mniej więcej o to, aby likwidować gości z giwerami czających się za drzwiami, zbierać broń, amunicję, klucze i uważać na cywilów, bo jak takiego się ustrzeli, to można już sobie szukać innej roboty.

Oprócz łażenia po pokojach, portach, ulicach itd., czeka nas także lot myśliwcem i polowanie na wszystko, co się rusza, pełza lub robi cokolwiek innego. Jak widzimy, nic specjalnie skomplikowanego w grze nie znajdziemy. Właściwie oprócz zręczności to raczej niewiele potrzeba, aby ukończyć wszystkie 9 misji.

Całą akcję gry cały czas obserwujemy z góry. Ze sterowaniem nie będzie wielkich kłopotów, tylko czasami trudno jest dobrze wycelować w przeciwnika (radzę najlepiej pociągnąć serią po jego brzuchu). Graficznie gra się przedstawia prawie dobrze, ale nie ma w niej żadnych nowych superatrakcji i fajerwerków. I to właściwie byłoby na tyle. Czy warto pograć? A dlaczego nie?

TYTUS



PLAY STATION

Alone In The Dark – Jack Is Back

Bardzo straszny dwór

Wszystko zaczęło się w roku pańskim 1993. Wtedy to firma INFOGRAMES stworzyła hit – „Alone in the Dark". Na początku następnego roku wydano jej kontynuację (jak łatwo się domyślić – „Alone in the Dark 2"), a jakiś czas później światło dzienne ujrzała trzecia część. W roku bieżącym część druga została odkurzona, przekonwertowana i wydana na platformę PlayStation jako „AitD Jack is Back".

Szczerze mówiąc nie lubię konwersji. Nawet jeśli są wykonywane z platformy wolniejszej na szybszą, nie oznacza to, że nowa wersja będzie działać lepiej niż oryginał. W tym przypadku jednak na szczęście tak się nie stało.

„Alone" wydaje się być grą wręcz stworzoną dla PSX. Tyle się mówiło o niezwykłych możliwościach konsoli, jeśli idzie o obróbkę, obracanie i skalowanie setek tysięcy teksturowanych płaszczyzn w czasie rzeczywistym. A tu proszę – bohaterowie składają się najwyżej z kilkuset takich elementów. I rzeczywiście – gra jest szybka, zdecydowanie szybsza niż to, co pamiętam z pecetowego oryginału. Niestety, zachowała też kilka wad poprzedniczki.

Przede wszystkim (i w gruncie rzeczy tylko do tego można się przyczepić) poważne problemy sprawia sterowanie. Nie chodzi mi





PLAY STATION

Bust-A-Move Arcade 2 Edition

KULECZKI !!!

Zręcznościówka. Strzelanina. Mordobicie. Zręcznościówka. Wyścigi. Strzelanina. Mniej więcej tak wygląda przegląd gatunków gier na PSX zalegających na sklepowych półkach. Strzelanina. Wyścigi. Symulator. Mordobicie. Logiczna. Ej! Chwileczkę! Czyżbym zobaczył napis „Logiczna"?!? To niesłychane! Gra niestrategiczna wymagająca wysiłku umysłowego? Zdumiewające. Czyżby jednak nadal istnieli wydawcy skłonni zawierzyć graczom z kilkoma szarymi komórkami? A może jednak ta gra to niewypał? Zobaczmy.

Gra została wyprodukowana przez Acclaim, a opracowana przez firmę Taito. Tutaj mała dygresja. Kiedyś, bardzo dawno temu, około roku 1987 (a może jeszcze wcześniej), kiedy byłem szczęśliwym posiadaczem C64, była sobie gierka zwąca się „Double Bobble" (czy jakoś tak; jeśli się pomyliłem, niech fani mi wybaczą). Była to logiczna zręcznościówka, także produkcji Taito, z sympatycznym smoczkiem w roli głównej. Genialna. Jakie więc było moje zdumienie, kiedy owego smoczka zauważyłem na ekranie



PLAY STATION

Primal Rage

Pierwotny Gniew?

Na początku pojawiła się wersja pecetowa (automatów nie liczę, jako że trudno takie coś wstawić do domu). Jakiś czas później gra została wydana także na inne platformy. Wbrew pozorom taka kolejność wydarzeń ma niezwykle istotne znaczenie i zasadniczo odbiła się na jakości gry.

Zapewne większość z Was słyszała już ten tytuł. Jeden z dystrybutorów reklamował ją nawet (w wersji PC) jako grę roku. Trudno mi osądzać pecetowy pierwowzór – znam go tylko ze słyszenia. Po raz pierwszy zetknąłem się z grą w wersji PSX.

„Primal Rage" to typowe mordobicie. Zostało ono oczywiście „dowartościowane" odpowiednią historyjką (chodzi tu mniej więcej o to, że kilku bogów czy też magów przybrawszy postać dinozaurów toczy walkę o panowanie nad planetą Urth, taką nieco zmutowaną Ziemią). Gracz wciela się w postać jednego z boskich dinozaurów i wykańcza całą konkurencję. A przynajmniej takie ma zadanie. Wszystko to może być rozgrywane w jednym z trzech trybów gry, dostępna jest także opcja treningowa. Grać można samemu lub też we dwójkę. Zaletą jest możliwość płynnej regulacji poziomu trudności – opcja szczególnie przydatna dla ludzi o mniej wprawnych palcach. Liczba ciosów specjalnych (opisanych w instrukcji) nie zwala z nóg, nie należy także spodziewać się po nich zbytnich fajerwerków. Nie mówiąc już o jakichkolwiek FATALITY. Niestety, w tym momencie można tylko smętnie powspominać „Mortal Kombat".

Przejdźmy jednak do meritum. Walka. Już na pierwszy rzut oka sprawa wygląda niezbyt zachęcająco. Inne PSX-owe mordobicia



PLAY STATION

Cyber Speed

Speed-Niebezpieczna Szybkość

Wyścigów powstało całe mnóstwo. Chyba nie muszę nikogo przekonywać o prawdziwości tego stwierdzenia. Po tylu dziesiątkach gier wydawało mi się, że nikt nie wymyśli już niczego nowego. Z tą myślą włożyłem płytę do czytnika, włączyłam konsolę, przeskoczyłem demo, rozpocząłem grę i... po mniej więcej pięciu minutach byłem zmuszony zajrzeć do instrukcji. O co w tym wszystkim chodzi?

Pozornie „CyberSpeed" jest grą absolutnie bezsensowną. No bo co to za wyścig, w którym pojazd sam trzyma się toru i sam pokonuje wszystkie zakręty? Gdyby jeszcze sam wyprzedzał przeciwników, gra faktycznie byłaby bezsensowna. Na czym więc ona polega?

Tor stanowi długa rura rozcięta wzdłuż, mniej więcej w połowie. W miejscu osi owej rury unosi się lina (a właściwie kabel energetyczny). Do liny przy pomocy cienkiego pola siłowego przyczepiony jest pojazd. Stamtąd czerpana jest też energia zasilająca wszystkie obwody bolidu. W zależności od siły rozciągającej owo pole zmniejsza się lub zwiększa przepływ energii. Większe naprężenie oznacza więc mniej energii, a co za tym idzie utratę szybkości i spadek wydajności osłon. Jak łatwo więc się domyślić, zadaniem gracza jest utrzymanie jak najmniejszego naprężenia pola (Naprężenie pola??? Z góry przepraszam wszystkich fizyków za ten zwrot. Panowie! Czas najwyższy wymyślić odpowiednie określenie dla tego fenomenu). A jak to się robi? Ano, na zakrętach należy trzymać się strony wewnętrznej, przy podjeździe pod górkę – górnej,



MEGA DRIVE

CASTLEVANIA

Hrabia Dracula miał spokój od kilku dekad. Na trumnie przybił osikowym kołkiem kartkę „REMANĘT" i tajnymi schodami ukrytymi pod jego czarną skrzynią zszedł do sauny. Tam owinięty w ręcznik firmujący film „Wywiad z wampirem" nabierał kolorków i zażerając czosnkowe czipsy oglądał po raz setny „Nieustraszonych pogromców wampirów" Polańskiego w atmosferze pary i nieopanowanego chichotu. W tej sielskiej atmosferze usłyszał piszczący komputer. Po minucie piszczenia skrzywił się i z oporem nacisnął przycisk pauzy na pilocie. Wiadomość przekazana pocztą elektroniczną była jednoznaczna: „Jakaś pociotka krulika hce ciem odrestałrować. Pelerynkie masz uprasowanom na pułce. Nie zapomnij postawić kołnieża i wstawić zemby. Dbaj o imarz. Oni ciem wcionsz kohajom. Tfuj Zafsze Jolajny Ciapek.".

Tak się rozpoczyna pod ziemią pewien dzień dla sławnego na całym świecie karpackiego hrabiego Draculi. Natomiast na powierzchni Ziemi hrabina Bartley zebrała wszystkie siły Zła do ożywienia, ubitego – jak głosi legenda – króla wampirów. Jednak dwaj śmiałkowie – John Morris, syn starego Morrisa, rzekomego zabójcy Draculi, oraz Eric Lecarde (zawód mściciel) są zdecydowani przerwać krąg milczenia wokół sprawy Draculi i pow-







tutaj nawet o ruchy bohatera wyglądającego momentami, jakby był marionetką na sznurkach, a o sposób przedstawienia terenu. Poszczególne sceny (otoczenie) są bowiem wcześniej przygotowane. Chwilami może to wyjątkowo zatruć życie. Jeżeli bowiem np. akurat zamierzamy pozbawić kogoś życia (a jest to motyw bardzo w grze popularny), to może się zdarzyć, że akcja toczy się akurat w miejscu ukazanym jako dalszy plan. Konia z rzędem temu, kto w takich okolicznościach jest w stanie precyzyjnie wycelować karabin (o walce na pięści nie wspominając). I to wszystko co mam grze do zarzucenia. Raczej niewiele.

W tym miejscu wypadałoby wspomniej choć kilka słów o fabule. Wcielasz się w postać Edwarda Carnby'ego, prywatnego detektywa specjalizującego się w rozwiązywaniu nadprzyrodzonych zagadek. Tym razem stoi przed nim wyjątkowo nieprzyjemnie zapowiadające się zadanie. Właśnie dostałeś telegram od przyjaciela – mała dziewczynka została porwana, niezbędna jest Twa pomoc w jej odnalezieniu. Wszystko wskazuje na to, że jest więziona w starej kalifornijskiej posiadłości Hell's Kitchen. Porwał ją osiemnastowieczny pirat utrzymujący się przy życiu dzięki paktowi z Szatanem. Teraz, po dwustu latach od zawarcia, kontrakt ten ma być przedłużony. Potrzebna jest więc ofiara.

PS. Czy zauważyliście, że jest to pierwsza przygodówka na PSX, która znalazła się w tym dziale? Miejmy nadzieję, że to nie koniec.

LUX



gry działającej na PlayStation! Czyżby konwersja z Commodore'a? Na szczęście nie. Jest to natomiast gra równie wciągająca co tamta. Jak to w każdej grze logicznej bywa, u jej podstaw leży pewien Pomysł. Wyjątkowo zresztą banalny.

Oto jest studnia. Na jej dnie znajduje się mała wyrzutnia (albo inne działko). Od góry studnię wypełniają kolorowe kulki. Wyrzutnia także wyrzuca kulki, także i one są w zmiennych kolorkach. Jeżeli zetkną się ze sobą trzy (lub więcej) kuleczki w jednym kolorze, to następuje ich dezintegracja. Jeżeli do kulek znikających podczepione były jakieś inne kulki, to odpadają one z sufitu. Co jakiś czas pojawiają się też kulki specjalne (np. bomby powodujące eksplozję wszystkich kulek w tym samym kolorze). Zadaniem gracza (nie jedynym zresztą) jest oczyszczenie studni z kulek. Jeżeli zabierze mu to zbyt wiele czasu, sufit zaczyna się obniżać. W momencie, kiedy któraś z „wiszących" kulek dotknie podłogi, gra się kończy. Brzmi banalnie, prawda? Ale za to jak wciąga!

Oczywiście grać można w jeden z kilku sposobów. Podstawowy to gra przeciwko komputerowi lub drugiemu graczowi. W tym trybie ekran podzielony jest na dwa okna. Kulki odpadające z sufitu pojawiają się w oknie przeciwnika i jemu zatruwają życie. Gra przeciwko komputerowi to wędrówka po wielkiej krainie, gdzie spotykamy się z coraz to trudniejszymi mangowymi przeciwnikami.

Grać można także w trybie Puzzle Game – tutaj kuleczki poustawiane są w najrozmaitsze ciekawe układy. Czasami do przejścia planszy wystarczy tylko jeden celny strzał. A czasami nie.

Ostatni tryb to „Time Attack". Po prostu – kto szybciej przejdzie każdy poziom.

Niestety, obawiam się, że gra nie odniesie sukcesu rynkowego – jest zbyt „kameralna", za mało widowiskowa. Ale jeżeli ktoś jednak będzie wahać przy jej zakupie to stanowczo go do tego zachęcam – naprawdę warto.

LUX



przyzwyczaiły nas do trójwymiarowych postaci, superpłynnych ruchów i latających dookoła pola walki kamer. Tutaj możecie o tym wszystkim zapomnieć. Wszystko jest aż do bólu dwuwymiarowe. Człowiek czuje się, jakby znowu zasiadał przed klawiaturą 386 (dla młodszych czytelników wyjaśnienie: 386 to nazwa typu komputera. W dzisiejszych czasach baaardzo wolnego). I nie chodzi tutaj już nawet o oprawę graficzną. Tę, chociaż jest wyjątkowo marna, można jeszcze przeżyć. Ale co powiedzieć o animacji postaci wyglądających jak odtwarzane z prędkością 5 klatek/sekundę? A prezentacja potworów przed walką (zajmują one wtedy ok 1/2 ekranu) jest jeszcze bardziej powolna! To już woła o pomstę do nieba.

Tak więc, niestety, trudno tę grę polecać. Zainteresować się nią mogą tylko nałogowcy. Ale myślę, że i oni powinni się dobrze zastanowić – przecież tyle jest lepszych gier wokół.

LUX









a przy zjeździe – dolnej. Pojazdem można sterować ruchem wahadłowym – obraca się on wokół centralnej liny. Także ustawiając się w odpowiednim punkcie na okręgu można wyminąć przeciwników. Ruchliwość pojazdu zależy od jego masy, a co za tym idzie, bezwładności. Brzmi banalnie? Nic bardziej błędnego. Na prostym torze wszystko jest w porządku. Kiedy jednak pojawią się pierwsze zakręty, człowiek po prostu traci głowę. Nie dość, że trzeba odpowiednio dostosować się do przebiegu trasy, to jeszcze równocześnie wymijać przeciwników lub też strzelać do nich. Gra bowiem należy do moich ulubionych wyścigów militarnych – co to za zabawa, kiedy nie można siłą wyeliminować przeciwnika. A tutaj do dyspozycji mamy aż trzy rodzaje broni – działko, rakiety i miny (aby wypuścić minę należy na chwilę zmienić obraz na widok z tylnej kamery. Jak przy tym jeszcze utrzymać panowanie nad pojazdem? To dopiero sztuka).

Gra jest dziwaczna. Równocześnie to pierwszy aż tak nowy pomysł w wyścigach od bardzo dawna. Przy okazji „Cyber Speed" nie należy do najłatwiejszych. Szczerze mówiąc trudno jest mi wydać na jej temat jednoznaczną opinię. Wszyscy znudzeni standardowymi wyścigami mogą po nią sięgnąć. Cała reszta natomiast niech dalej jeździ czymś twardo stojącym na ziemi.

LUX



strzymać hrabinę oraz odłączyć prąd z rezydencji hrabiego (co jest w kręgach utytułowanych zabójców wampirów równe z zabójstwem bestii). Pierwszy łowca to mistrz magicznego bata „Zabójcy Wampirów", przekazanego mu przez ojca – również pogromcę. Eric, którego przeznaczeniem było zostać „czyścicielem wampirów" włada niebywale groźną „Wiedźmią Włócznią" nazwaną tak, gdyż służy do zabijania czarownic.

Tacy oto młodzieńcy wędrują przez sześć, przyprawiających o gęsią skórkę, a czasami mdłości, poziomów. Przeciw nim staną całe zastępy podłych sług hrabiny i Draculi, wiedźmy, kościotrupy, nietoperze, zombie, ghoule a nawet rogate demony. Na szczęście sprytne wykorzystanie naturalnych cech terenu (świeczniki) może wspomóc pogromców. Zrzucenie świecznika powoduje zdobycie wartościowego przedmiotu, broni, punktów, jadła, zwiększenie mocy broni, nawet daje niewidzialność. Moc broni powiększa wizualnie broń – Eric np. ma dłuższą (he he) włócznię, a John już na drugim poziomie mocy dostaje potężny łańcuch. Herosi nie tylko dźgają i świszczą batem, ale i skaczą po platformach. Każdy poziom kończy się walką z silniejszym od przeciętnych przeciwników bossem.

Znakomita rozrywka, mnóstwo przygód, ciekawe pomieszczenia, tła i fabuła typowa jak winylowa płyta grająca tylko „będzie plan na sto lat...na dwieście lat...kszsz....na sto lat...kszsz...". Całość płynna, zwinna i bez szaleństwa. Muzyki nawet nie pamiętam – jest za bardzo nijaka, natomiast grafika lekko nawiązuje do Mangi, ale nie mnie o tym sądzić. Jak na przeciętną platformówkę, to nawet dużo tu szczególików i przedmiotów do zbierania poza odwiecznymi diamencikami. Ale „Castlevania" nie grzeszy ani oryginalnością, ani pedantyzmem. Coś dla mało wymagających pociech.

kruk



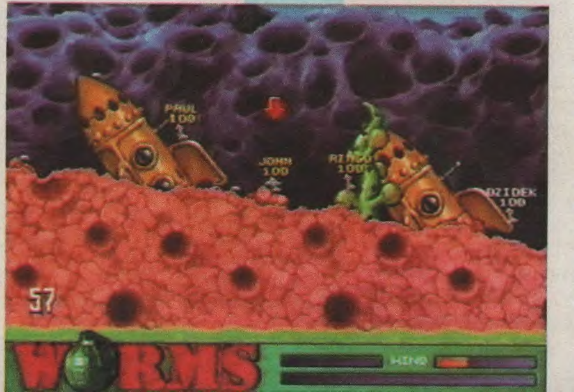
„Zainteresować się nią mogą tylko nałogowcy."



SEGA SATURN

WORMS

Wykłady się dłużyły. Atmosfera stała się nerwowa.
– Stary, słyszałeś, że za mostem jest całe pasmo czarnoziemów? – zagaił do kumpla obok Farfocl.
– Nie chrzanisz? Przecież tam można urządzać mistrzostwa Wormuli 1. Ach te panienki nawilżające ci wszystkie metamery przed wyścigiem...
– Dzidek ! Farfocl ! Cisza! Jak wiecie w wyniku niefortunnej akcji wywiadowczej wasz poprzedni wykładowca, glebnik Dżdżysty wszedł na minę. Dzisiejsze zajęcia z taktyki i metodyki poprowadzi starszy użyźniacz Ścierwnicki – stary Żużel wskazał niepozornego, najwyżej dwudziestodwucentymetrowego oficera.
– Jak usłyszeliście jestem Ścierwnicki i mam przedstawić wam najnowsze dyrektywy z centrali naszych Specjalnie Wrednych Oddziałów Robiących Miazgę. W skrócie SWORM. Wiem, że byliście już na misji rozpoznawczej. Pamiętajcie – wróg nie śpi, a napalmu starczy nam tylko do wiosny. Z tego powodu tylko akcje SWORMU mogą uderzyć w czuły punkt klanu Mlaskaczy i raz na zawsze wybić im z tych pustych, obślizgłych kałdunów żądzę wtrynienia naszej pachnącej, żyznej glebki !!!
Ścierwnicki nawijał dalej, ale wszyscy już spali. Wiedzieli, że i tak wszystko dostaną skserowane po wykładzie,



SEGA SATURN

EURO 96

Emocje związane z tegorocznymi mistrzostwami Europy już dawno opadły ustępując miejsca olimpiadzie, ale może warto na własną rękę powalczyć o tytuł mistrza? Oficjalna komputerowa piłka nożna jest już dostępna na Saturna.

Na znakomitych angielskich stadionach, których trójwymiarowe odwzorowania możemy sobie obejrzeć przed meczem (i podczas meczu, ale kto by zwracał na to wtedy uwagę) rozegrać możemy wiele emocjonujących meczy w drodze do czempionatu. Oczywiście, jak na oficjalny produkt przystało dostępnych jest 16 drużyn, które w rzeczywistości dostały się w drodze eliminacji do czterech grup. Nawet więcej – jeśli w menu wybierzemy funkcję „Euro 96" wszystkie tabele początkowe również są zgodne z losowaniami rzeczywistymi, tak więc fanatycy z tego przynajmniej względu powinni być usatysfakcjonowani. Oczywiście w związku z tym nie uświadczymy w grze naszego „pathetic teamu", gdyż przez zbyt długie sznurowadła eliminacje do mistrzostw Europy stały się dla chłopców prawdziwą próbą charakterów, a machinacje przy zielonym stoliku skostniałych działaczy UEFA przekreśliły szanse na mistrzostwo nieodwracalnie.

Wszystkie opcje gry są tak typowe jak wymiary boiska na mistrzostwach i dlatego nie będę się nad nimi rozwodził. Wzięto pod uwagę rzuty wolne, karne, dogrywki oraz spalone, a także kartki, rezerwowych i taktykę.

Dużo natomiast można powiedzieć o kontroli zawodników – tutaj wiele ciekawostek. Cały system operowania opiera się na podstawkach widocznych w trakcie gry. Gracz prowadzący piłkę ma na przykład pod nogami trójkąt, najbliższy piłki ma okrąg, a gwiazdka oznacza dogodną pozycję do strzału z woleja. I w ten sposób możemy wykonywać strzały główką, nożycowe, z woleja i całe mnóstwo innych, widocznych na prawdziwych boiskach. Ważne jest też przyjmowanie piłki, co i w „Euro 96" wprowadzono – możemy przystopować piłkę po mocnym podaniu, czy przyjąć ją na klatkę piersiową. Poza tym dużą rolę odgrywa kilka rodzajów przejęcia piłki od przeciwnika – przecięcie drogi przekazywanej piłce, wślizg, wyjęcie piłki, czy wbiegnięcie oponentowi w drogę.

Połączenie tych wszystkich szczegółów dotyczących rozgrywania meczu powinno dać świetny, realistyczny symulator piłki nożnej. Jest jednak inaczej – w „Euro 96" gra się bardzo trudno, przyjemności nie ma, a piłkarze poruszają się bardzo niezręcznie i wolno. Są to wyraźne trójwymiarowe klocki z naciągniętą skórą i ubrankiem. Jakby tego było mało, kontroler po



SEGA SATURN

BUG

Bug (nie mylić z „buck" czy „worm") to aktor debiutujący w roli kawalerzysty, który zawsze na czas przybywa... Miał grać w spokojnym filmiku w rodzaju bezpłciowego „Lassie wróć", ale niestety zła pajęcza wdowa Cadavra pozwoliła sobie na improwizację przed kamerami. Swoją wizją tej roli przyćmiła nie tylko innych aktorów, ale również i reżysera, który czyniąc jej niskie pokłony zgodził się na zmianę całej linii scenariusza i kontynuowanie zdjęć. Tak więc mając za wzór Marka Piwowskiego twórcy zdecydowali się kręcić non-stop dalsze przygody Buga. A on, chcąc nie chcąc musi znaleźć porwanych przez Cadavrę przyjaciół i przeryć każdy kąt specjalnie wynajętej dla filmowców Owadziej Wyspy.

A na wyspie mnożą się zmienione przed chwilą przez ekipę charakteryzatorów w złe potwory – skorpiony, płonące mrówki (!), ropuchy, pasikoniki, żuczki, pszczółki, muszki i cała reszta obrzydliwie kolorowego robactwa. Aby się ich pozbyć trzeba po nich skakać i deptać, deptać i skakać, skakać i deptac...ufff. A potem dorwać kule z substancją do plucia. Ich kolor zależy od siły rażenia. Jeśli i tego nam mało można jeszcze znaleźć czapkę uszatkę z ogromnym ładunkiem energii. Odpalać, odpalać i jeszcze raz odpalać. Szaleństwo na trójkątnych kółkach tańczących flamenco i z Hanem Solo przy lejcach! Nie zapominajmy także o szpinaku dla Buga, czyli soku owadzim. Daje tyle siły, że Bugowi czułki wystają poza kadr, a oczy pęcznieją jak kotkowi w mikrofalówce.

Poziomy są fascynujące nie tylko z powodu kolorów, mnogości wrażeń i pięknej animacji, ale z nowatorskich pomysłów. Mianowicie, Bug porusza się we wszystkich trzech wymiarach! Nie tylko zatem skacze w prawo, w lewo, ale i przed siebie



MEGA DRIVE

JURASSIC PARK

Stefan Spielberg przed paru laty wyreżyserował prawdziwą amerykańską opowieść o naturze drwiącej z ludzi i uczuciach, które przeżyją największą próbę oraz szczerej dobroci, która zwycięży nad podłością i nienawiścią tego zdegenerowanego, grzęznącego w dekadencji świata (czytać basowym głosem, przy zgaszonym świetle, z włączoną latarką przytkniętą do brody). Wszystkie kina dostawiły wtedy krzesełka do sal i przewiesiły hamaki z nadzieją, że familijne hordy nie zawiodą i stawią się tłumnie na emisji „Parku Jurajskiego". I oczywiście nie byli wcale nadgorliwcami. Wtedy babcie podejrzanie często wychodziły na półtoragodzinne spacerki z pieskiem, a dziadkowie zwiększyli nadspodziewanie częstotliwość wizyt na poczcie. Lawinowo powstawały także czapeczki, koszulki, długopiski, naklejki, plakaty, ścieżki dźwiękowe, kołderki, klapy do sedesu, szczoteczki do zębów, pistolety, encyklopedie i rakiety balistyczne z emblematem „JP". Gry komputerowe nie były odmieńcami.

Tak więc na MEGADRIVE można powtórnie przeżyć awanturnicze przygody Alana Granta, bądź po raz pierwszy na ekranie popanoszyć się prawdziwym Raptorem (dlaczego prawdziwym? – bo nie ma na udzie napisu „Made in Taiwan"). Jeśli wybierzemy pierwszego możemy być dumni ze świeżego oddechu i konta bankowego, oraz środków usypiających, granatów paraliżujących i innych osiągnięć ludzkości. Drugi bohater to typowy pragmatyk, którego kilkudziesięciocentymetrowe argumenty są nie do odparcia. Człowiek mu-



a poczciwy oficerzyna i tak jak każdy poprzedni zamiast pokazać nowe giwery, siać będzie starą propagandę...

/ fragment „Diariuszy z emigracji" wydanych przez emerytowanego członka słynnej grupy SWORMU – „Glizzzdy"/

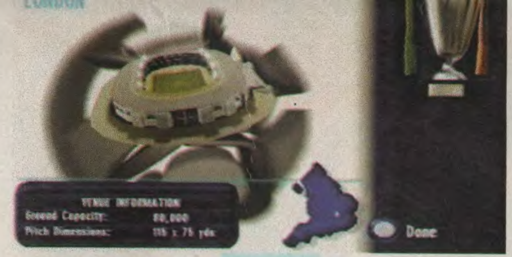
Tak oszałamiającej kariery od czasu „Lemmingów" już dawno nie można było uświadczyć. Oczywiście w grach tego typu. Próbowano „Humans", „Settlers", „Lemmings 3d" i dopiero teraz prawdziwa, klasyczna mania. I nie ma się co dziwić. Okrutne bronie ala „Doom" – mordercze misje, pełne ofiarności z obu stron, humor zabijający nawet radę starszych przy komitecie do spraw dyskryminacji królików kanadyjskich. Połączenie przedpotopowych „Cannonsów", czy jak kto młodszy – „Scorched Earth" z zasadą „małe jest piękne" od „Lemmingów" i strategią na poziomie „Command & Conquer" dało gigantyczny koktajl Mołotowa.

Na początku tworzy się swoją czwórkę murarską, czy może raczej trójkę ze sternikiem, nadając im ksywki i rusza się do boju. Komputer losuje teren działań i rozstawia w przypadkowo wybranych miejscach obie grupy. O tyle wygląda to śmiesznie, że nie ma tu żadnych przeciwnych barykad; tak więc może się trafić, że u boku twojego komandosa stać będzie wrogi. Cała sztuka polega na wybiciu wszystkich nieprzyjaciół. Nad każdym z nich widoczny jest jego stan energetyczny – jeśli spadnie do zera, następuje autodestrukcja nieszczęśnika i większa szansa na zwycięstwo zabójców owego. Inny sposób na eliminacje, to wypadnięcie poza ramy terenu (czyli poza ekran), lub wpadnięcie do wody czy niekończącej się przepaści. W eksterminacji pomagają wszelakie rakiety, bazooki, strzelby, uzi, granaty, miny, bomby, dynamity i inne okrutne narzędzia. Natomiast w ratowaniu własnych odwłoków przysłużyć się mogą liny ninja, palniki, teleporty, liny bungee oraz parę innych sprzętów.



W zabawie można ugrzęznąć po pachy na wiele godzin. Nie ukrywam również, że prawdziwe Rio zaczyna się podczas gry na dwóch graczy. „Worms" to niczym nie skrępowany pacjent kliniki neuropsychiatrycznej...

kruk



raz pierwszy raz w historii gier na Saturna jest strasznie niewygodny i utrudnia wykonanie szybkiej akcji, czy oddanie błyskawicznego strzału. Nie można bowiem łatwo ustawić się prostopadle do linii bramkowej, ale jedynie pod kątem 45 stopni. Zanim piłkarz będzie już dobrze stał, bramkarz ma czas na znalezienie najbardziej dogodnego miejsca do obrony, a obrońcy do zablokowania strzału, czy odebrania piłki.

Nie pomaga również funkcja zmiany kamer – zazwyczaj obiektyw nie nadąża za szybkimi podaniami, czy strzałem. Optymalny jest plan z góry, ale po co zatem trójwymiarowe boisko i piłkarze? Do obejrzenia replayu?

Komentator opisuje sytuację na boisku dość naturalnie, choć czasami się powtarza i nie ma szans dorównać prawdziwym dziennikarzom.

Może to źle, że widziałem wersję na PC-ta tej gry, bo nie sugerowałbym się nią. Ale z drugiej strony widać, że można zrobić lepiej tą grę. Bo na PC-cie wszystko rozgrywa się szybko, postacie wyglądają znacznie bardziej realistycznie, nawet animacja sprawia wrażenie doskonalszej, podobnie jak trybuny dla widowni. Gra jednak stoi na dobrym poziomie i satysfakcja z niej przyjdzie z chwilą przyzwyczajenia się do trudnej obsługi i powolności programu.

kruk





„Nie pomaga również funkcja zmiany kamer – zazwyczaj obiektyw nie nadąża za szybkimi podaniami, czy strzałem."





i z powrotem. Może chodzić do góry nogami bez obaw o chorobę morską, ponadto może wskakiwać w pęcherzyki powietrza i wygląda wtedy jak Michael Jackson z rana.

Wesołkowaty Bug nie ma jednak łatwego życia. Przejść byle poziom nie jest wcale łatwo. Najpierw musiałem się wycwanić z poruszającymi się platformami. Jeśli tego się nie potrafi, zostanie po Bugu mokra plama! A tego byśmy nie chcieli, hę? W każdym razie radzę uważać, bo ta platformówka nie należy do prostych i naprawdę wszędzie można się spodziewać, jeśli nie potworów to pułapek.

Na Saturna trudno trafić na słabe platformówki. To gatunek sztandarowy wszelkich konsol, a tym bardziej tak zaawansowanej technicznie. Buga dopracowano nie tylko pod względem graficznym – co najbardziej rzuca się w oczy. Bardzo miła jest też muzyka, dźwięki, dobre wrażenie sprawia poruszanie się bohatera i spójność całości. Więcej takich wychuchanych gierek, a z naszego słownictwa zginą słowa „zły", „przeciętny", „nijaki", „beznadziejny", „depresyjny" i wiele innych. Czy to dobrze to już inna kwestia...

Gorąco polecam Buga, a zwłaszcza opcję „turniej na 27 osób", tajną gierkę „Bugtris" i „Imaginatywną kierownicę", dostępną tylko w dobrych sklepach komputerowych...

kruk



si ratować zagubionych turystów japońskich, którzy wyposażeni w cyfrowe aparaty fotograficzne nie mogą wyciągnąć klisz i znaleźć przy ich pomocy wyjścia z parku. Raptor natomiast instynktownie szuka drogi ucieczki z wyspy, przy okazji rozszarpując miotających się tu i ówdzie strażników parku. Jak każdy szanujący się widz, i Ty powinieneś zauważyć lekką rozbieżność w stosunku do oryginalnego scenariusza, ale kto by się martwił detalami...

Dla naukowca zaplanowano aż siedem poziomów, natomiast poskąpiono ich dinozaurowi, który do przemierzenia ma tylko pięć leveli. W zasadzie jawią się one jako te pola bez ryżu i jeno dysc pada na stojące w uśmiechu drzewa, ale i można spłynąć pontonem w dół potoku, a także poskakać po lianach, czy pozwiedzać kanały ściekowe. Dinozaurów bez liku, tyleż samo przepaści, zapadlin, pułapek, kolcy, platform i apteczek. Wszystko byłoby pięknie, żeby nie pewne uchybienie ze strony autorów. Co prawda errare humanum est, ale pomylono nieco pojęcie „przerażający" z „przygnębiającym" i gra zamiast straszyć wprowadza w ponury, załamujący nastrój. A platformówki jednak powinny bawić, a nie doprowadzać do depresji – od tego są przygodówki, czy inne rpg-i.

Generalnie zabawa jest przednia, ale tylko podczas gry Raptorem. Tu się pomysł naprawdę sprawdził w praktyce – tego nie było ani w PC-towej, ani w innych wersjach „JP". Wyjątkowo smakowite są sceny z szamotaniem się ofiary nadzianej na kły naszego pupila. Przy okazji chciałbym zauważyć dość interesującą kwestię w „JP". Mianowicie w poprzednich wersjach specjalnie nie szczędzono środków na brutalne, krwawe sceny (w PC-towej wersji nawet strzelało się z karabinu do gadów), a tutaj ktoś usiłował przemycić humanitarne wartości uzbrajając Granta w środki usypiające i paraliżujące czasowo. Żadnej krwi, żadnych zgonów. Z poczuciem spełnionej misji wybieramy Raptora, a tu bestia pożera, miażdży, kopie, dźga i tratuje bez litości. What's up, doc?

kruk



Lista przebojów

Orędzie do narodu

Uwaga! Nastał nowy dzień, nowa epoka. Będę teraz przemawiał do ludu jak jeszcze nigdy nie przemawiałem – konkretnie... W ramach programu likwidowania granic zamierzam w najbliższym czasie zlikwidować granicę pomiędzy głosami na Nintendo, a głosami na Pegasusa. W związku z tym, jak pewnie wszyscy już zdążyli zauważyć, zwolni się jedno miejsce. Zapytacie pewnie: a co je zajmie? W tym właśnie punkcie chciałbym ogłosić konkurs. Ten sprzęt (nie notowany aktualnie na liście), na który w najbliższym czasie przyjdzie najwięcej głosów, zostanie okrzyknięty zwycięzcą. Gdybym ten konkurs przeprowadził miesiąc temu, w tej chwili wygrałaby... konsola Sony Playstation.

Któremuś czytelnikowi udało się zadać pytanie czysto egzystencjalne: „po co lista?". W tym miejscu, z całą stanowczością chciałbym odpowiedzieć naszemu drogiemu czytelnikowi, że po to! A wypowiadając się bardziej konkretnie podkreślę, że jest ona cennym źródłem informacji dla zamierzających właśnie kupić jakąś nową grę, a nie mogących się jeszcze zdecydować. Skoro ludzie już głosują na daną pozycję i ona znajduje się tak wysoko na liście, to musi coś w tym być. To samo dotyczy „shitów", które są cennym źródłem informacji czego nie robić. W tym miejscu chciałbym się zwrócić z gorącą prośbą do naszych wszystkich liściarzy, aby w miarę możliwości okrzykiwali shitem gry aktualne, których niebezpieczeństwo, odpukać, kupienia jest całkiem realne.

Listowy

PS. Lista ze świata została zaczerpnięta z internetowej strony http://www.xs4all.nl/~jojo i jest (c) by World Charts.

HITY świat

Top 30 na PC

1. Civ 2
2. Duke Nukem 3D
3. C&C
4. Warcraft 2
5. Quake
6. Descent 2
7. Galactic Civ 2
8. Heroes of M&M
9. MechWarrior 2
10. Grand Prix 2
11. Doom 2
12. WC4
13. Stars!
14. Gabriel Knight 2
15. Master of Magic
16. Steel Panthers
17. Descent
18. The Settlers 2
19. Master of Orion
20. Need for Speed
21. Dark Forces
22. Fifa Soccer 96
23. Avarice Preview
24. X-COM 2
25. Capitalism
26. Panzer General
27. Chaos Overlords
28. SimCity 2000
29. NHL Hockey '96
30. Warcraft

Top 30 na konsole

1. Virtua Figh. 2
2. Resident Evil
3. Mario 64
4. Tekken 2
5. Panzer Drag. 2
6. Need for Speed
7. Sega Rally Champ.
8. Guardian Heroes
9. Nights
10. Darkstalker's R.
11. Wipeout
12. Ridge Racer
13. Street Figh.
14. Virtua Cop
15. Tekken
16. Descent
17. MK 3
18. PO'ed
19. Pilotwings 64
20. Batt. Arena Tosh. 2
21. Doom
22. NBA Live '96
23. Shining Wisdom
24. NBA Action
25. Iron Storm
26. M. Knight Rayearth
27. Dragon Force
28. Alien Trilogy
29. 2xtreme
30. Twisted Metal

HITY listy

NINTENDO

1. FAN. ADV. OF DIZZY
2. MICRO MACHINES
3. D. DRAGON 3
4. BIG NOSE FREAKS OUT
5. B. NOSE THE CAVEMAN
6. ULTIMATE STUNTMAN
7. NIGEL MANS. W. CH.
8. S. MARIO. BROS 3
9. WORLD CUP SOCCER
10. JURASSIC PARK

COMMODORE

1. CHWAT
2. MIECZE VALDGIRA 2
3. ELVIRA 2
4. GWIEZDNY MAN.
5. WŁADCY CIEMNOŚCI
6. GREAT ESCAPE
7. KLĄTWA
8. LIGA POLSKA
9. STRIKER
10. TEST DRIVE

AMIGA

1. SETTLERS
2. MK2
3. WORMS
4. S.W.O.S.
5. DUNE 2
6. N&S
7. BREATHLESS
8. CYTADELA
9. DOMAN
10. MK

PC

1. DN3D
2. MK 3
3. CIV 2
4. FIFA 96
5. SETTLERS 2
6. DESTR. DERBY
7. NEED FOR SPEED
8. C&C
9. WWF WRESTLEMANIA
10. DOOM 2

PEGASUS

1. FAN. ADV. OF DIZZY
2. BATMAN RETURNS
3. SILENT SERVICE
4. TURLES NINJA 2
5. S. STREET F. 3
6. MICRO MACHINES
7. GOAL 3
8. TINY TOON
9. ALLADIN
10. TURTLES 3

SHITY listy

NINTENDO

1. SOCCER
2. DIN DO HAPPY
3. GALAGA
4. KARATEKA
5. MAHJONG

COMMODORE

1. HANS KLOS
2. CARNAGE
3. HOUSE
4. ALF
5. MICROPROSSE SOC.

AMIGA

1. K&K
2. DOMAN
3. JANOSIK
4. FRANKO
5. METAL KOMBAT

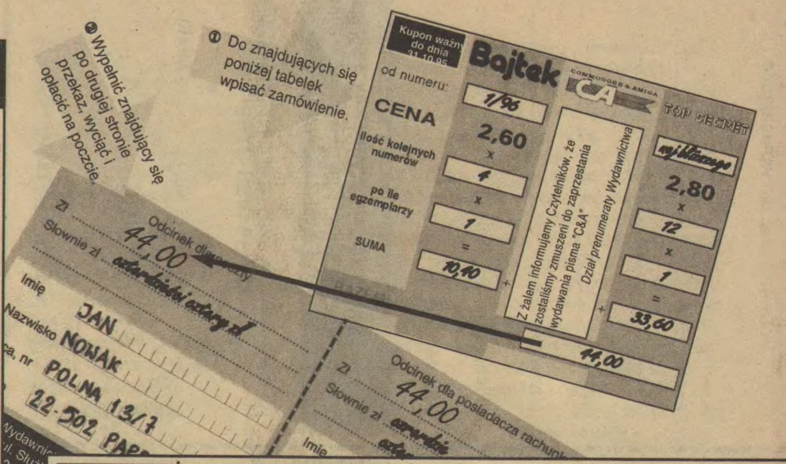
PC

1. ZOOL
2. KAJKO & KOKOSZ
3. COLGATE
4. PRAWO KRWI
5. ZOOL 2

PEGASUS

1. SOCCER
2. CONTRA
3. TURTLES
4. CONAN
5. KING KONG 3

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:



PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w po- sługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna – 3,00 zł, w prenumeracie 2,80 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał '96 wynosi 9,00 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 września 1996 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**

. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 40 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Kupon ważny do dnia 31.10.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,80 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 31.10.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,80 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Kupon ważny do dnia 31.10.96	Bajtek	TOP SECRET	C&A
od numeru:			Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x	2,80 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	
SUMA	+	=	
RAZEM:			

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

TOMsoft

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel./fax:(0-22) 773-19-82
tel. (0-90) 29-71-65

Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!**

Czynne 7 dni w tygodniu ! Najniższe ceny !

Przedstawiamy fragment naszej oferty:

Gry Komputerowe:

IBM PC-CD ROM

	Ceny w zł.
11-th hour	105,00
A.T.F	127,00
Absolute Zero	**127,00**
Acces of the Deep	65,00
AH-64 D Longbow	**139,00**
Anvil of Dawn	138,00
Bad Mojo	112,00
Batman Forever	**132,00**
Battlegrounds Ardenes	103,00
Battlegrounds Gettysburg	103,00
Big Red Racing	123,00
Chaos Overlords	122,00
Command & Conquer	138,00
Command & Conquer - scenariusze	47,00
Conquest of the New World	142,00
Cyber Judas	**103,00**
Cywilizacja II	127,00
Deadline	**113,00**
Destruction Derby	112,00
Dirty Tricks	68,00
Duke Nukem 3D	127,00
Earth Worm Jim	127,00
Encyklopedia Kosmosu	115,00
ESPN Exterme Games	**132,00**
Euro Fighter 2000	181,00
Fire Fight	127,00
Gabriel Nights II	168,00
Gender Wars	**140,00**
Grang Prix 2 Formula 1	**127,00**
Heros of Might and Magic	151,00
Hi-Octane	30,00
Historia Świata	68,00
Ishar Trilogy	86,00
Kolekcja "Sport" (Fifa,Grand Prix,GPA Golf)	103,00
Megapack 5	149,00
Michael Jordan In Flight	38,00
Morlov Affair	**113,00**
Normality	127,00
Nuke It	**93,00**
Offensive	129,00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	**138,00**
Olympic Games - ATLANTA '96	**138,00**
Proste Drogi	87,00
Return Fire	**110,00**
Ripper	**139,00**
Rise of the Robots II - Ressurrection	**132,00**
Screamer	127,00
Sensible World Of Soccer Euro Champ.	132,00
Settlers II	**131,00**
Shellshock	112,00
Silent Hunter	**140,00**
Soccer Stars '96	102,00
Space Bucks	**127,00**
Space Hulk II	**127,00**
Speed Haste	127,00
Spycraft	**152,00**
Swat- Police Quest VI	139,00
Tekwar ("William Shanter's")	140,00
The "D"	**149,00**
This Means War	127,00
Top Gun	139,00
Toshiden	**181,00**
Total Mania	132,00
Touche-Adventures of D-5th Musceteres	**98,00**
Twenty Wargame Classic	95,00
Ultimate Soccer Manager	87,00
Warchammer	157,00
Warcraft II	138,00
Warcraft II - dodatkowe misje	**75,00**
Wayne Gretzky	131,00
Wing Commander IV	181,00
Wings of Glory	47,00
Witchaven II	**122,00**
World Rally Fever	121,00
Worms	133,00
Worms - dodatkowe misje	66,00
Zone Raiders	68,00
Zork Nemesis	**157,00**

IBM PC

7 dni 7 nocy	39,00
Bastion	**49,00**
Battle Isle	**28,00**
Body Slamwrestling	24,00
Colonization PL	84,00
Dune II	**53,00**
First Samuraj	29,00
Flight of the Amazon Queen	74,00
High Seas Trader	56,00
Ishar III	**44,00**
Jurasic Park	52,00
Kajko i Kokosz	48,00
Liga Polska Manager '95	**37,00**
Megalomania	**28,00**
Michael Jordan Inflight	24,00
Pinball Illusion	68,00
Prawo Krwi	**35,00**
Polanie	**53,00**
Skaut Kwatermaster	**43,00**
Speedway Manager '96	**36,00**
Świrus	40,00
Teenagent	47,00
Transport Tycoon	42,00
Worms	**110,00**

Gry Komputerowe:

AMIGA

	Ceny w zł.
Date Girl	28,00
Desert Wolf	**42,00**
Dune II	53,00
Eskadra	**24,00**
F-29 Retaliator	38,00
Ishar III	41,00
Jurasic Park	**52,00**
Kajko i Kokosz	37,00
Killing Grounds	**86,00**
Liga Polska Manager '96	37,00
Legion	**38,00**
Mistrz Polski '96	**37,00**
Olimpiada 96	**29,00**
Prawo Krwi	35,00
Primal Rage (A1200)	87,00
Raid przez Polskę	**30,00**
Sensible World of Soccer 95/96 EURO	81,00
Shadow Fighter	**46,00**
Soccer Stars '96	87,00
Worms	**99,00**

Już w sprzedaży: konsola

SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: Actua Soccer, **Adidas Power Soccer**, Agile Warrior F111X, Air Combat, **Alien Trilogy, Alone in the Dark (Jack is Back)**, Assault Rings, Criticom, Cyber Sled, **Cyberia "D", Descent**, Destruction Derby, Discworld, Doom, **Earth Worm Jim 2** Extreme Games, Extreme Pinball, **Fade to Black**, Fifa Soccer'96, Galaxy Fight, Gex, Goal Storm, **Gunship**, Heberekes Portfolio, Hi-Octane, Olympic, **Impact Racing,** Johny Bazookatone, Jumping Flash, , Klieak the Bload, Krazy Iwan, Lemmings 3D, Loaded, Lone Soldier, Magic Carpet, Mickey's Wild Adv., Mortal Kombat III, NHL Face Off, NBA in the Zone, NBA Jam, **NBA Live '96, Need for Speed,** Novastorm, Off World Interceptor Extreme,**Olympic Games, Olympic Soccer**, Panzer General, PGA Tour Golf '96, Philosoma, Power Serve, Primal Rage, Pro Pinball, Psychic Detective, Raiden Project, Rayman, **Resident Avil, Return Fired**, Revolution X, Ridge Racer, **Ridge Racer Revolution, Rise of the Robots 2,** Road Rash, **Shellshock,** Shockwave Assault, Starblade, **Street Fighter Alpha**, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken,Theme Park, Thunderhawk II, Toshinden, **Toshinden 2**, Total Eclipse Turbo, **Total NBA,** Track & Field, True Pinball, Twisted Metal, Warhawk,

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen konsol oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowny.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

SHITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.



KONKURSIK „A.D. 2044"

Imię i nazwisko...

Adres zamieszkania ....

....

ODPOWIEDZI:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 03/96

IMIE I NAZWISKO:..

ADRES:...

....

KOD:.......... MIASTO:...

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

BRAKI SPRZĘTOWE

Mam 486 SX/33, 8 MB RAM. Wszystko byłoby dobrze, gdyby chciałyby chodzić „Actua Soccer" i „Destruction Derby". Odpalam je z twardziela, ale pojawia mi się komunikat: „Domain error in sqrt". Sprawdziłem u kolegi na 486 DX4, 8 MB RAM i obie poszły. Uważam, że coś nie jest tak z moim sprzętem. Byłem już w wielu serwisach, ale nikt nie może mi wyjaśnić przyczyny.

Jack

Leczenie na odległość jest domeną znachorów, ale z opisu, który dostarczyłeś wynika, iż Twój komputer nie ma koprocesora. I to może być przyczyna.

CENA JAKOŚCI

Poszukuję komputera typu Optimus, który by się najbardziej nadawał do gier. Jeśli taki istnieje, to ile kasy by poszło na to cacko?

Comiesięczny Kupowacz TOP SECRETu

Jeśli cenisz markowość nad pieniądze radziłabym zdecydować się na minimum Optimus SA 5P133, a do tego monitor, karta dźwiękowa i głośniki. Wedle cennika ta przyjemność kosztuje 4296 zł. Jeśli jednak cena jest dla Ciebie nieco za wysoka, złóż go sam lub poproś o to kogoś, kto się na tym zna.

COPY COPY

Czy można kopiować gry (te bez zakazu kopiowania) tylko na własny użytek?

M.Bartz

Nie znane mi jest (a myśle, iż prawnikom również) pojęcie „gry bez zakazu kopiowania". Wszystkie gry są chronione. Jedynym przypadkiem, kiedy prawo pozwala kopiować grę, jest robienie kopii zapasowej przez jej właściciela. Jeśli skopiujesz na własny użytek legalną wersję gry będącą własnością kolegi, oczywiście nikt od razu nie rozpocznie dochodzenia, ale musisz mieć świadomość, iż postępujesz wbrew prawu.

DALSZE LOSY

Co się stało z Wiewiórem i Kaczorem?

Anonim

Właściwie nic strasznego. Choć w radakcji nie pojawili się od niepamiętnych czasów (niemal tak dawno jak Kopalny) wiemy, iż Wiewiór z wytężeniem studiuje geografię natomiast Kaczor kończy prace na grą RPG osadzoną w realiach siedemnastowiecznej Polski.

DIETA

Co mnie zastanawia to to, że na mężczyzn często używa się określenie: ty męska szowinistyczna świnio (to z „Listów"), a czy słyszał ktoś o żeńskiej szowinistycznej świni?

Wiśnia

Jak zapewne wiesz przedstawicielki płci pięknej częściej dbają o linię i określanie ich mianem zwierzęcia o niepohamowanym apetycie byłoby z gruntu błędne i krzywdzące. Panowie częściej miewają nadwagę, więc to miano zasłużenie im się należy. A że szowinistyczna? Takie drobne urozmaicenie. W końcu nie każdy chce być świnią bezprzymiotnikową.

EKSPONAT MUZEALNY

Jestem wielbicielem gier startegicznych, zwłaszcza „Settlers" i „Settlers II". W „Settlers" grałem u kolegi na Amidze. Dowiedziałem się, że istnieje wersja na peceta. Postanowiłem ją kupić. (...) Gdzie można ją kupić? Jaka firma zajmuje się dystrybucją „Settlers"?

Wojtek Jędrzejewski

W tej chwili „Settlers" są już zabytkiem muzealnym, a jak wiadomo takie programy wydawane są w Polsce z obrzydzeniem, a najlepiej wcale. Z tego co nam wiadomo nie było w Polsce legalnego dystrybutora tej gry. Obecny dystrybutor Blue Byte'a, producenta „Settlerów", czyli firma CD Projekt z pewnością tego tytułu nie ma. Jedyną nadzieją są przepastne magazyny krakowskiej hurtowni USER.

GRACZ – GŁUPSZA FORMA ŻYCIA

Pewnego czerwcowego poranka przechadzając się brudnymi ulicami małego miasteczka, w którym mieszkam, dojrzałem na wystawie jednego ze sklepów prehistoryczną konsolę do gier Atari 2600. Lecz nie to wywołało (początkowo) mój śmiech (musiałem głupio wyglądać wijąc się na chodniku), ale treść krzykliwej reklamy wykonanej czerwonym flamastrem: „Gra roku 1995!" (...) Uznałem, że zaszła jakaś pomyłka (po reklamie można było spodziewać się co najmniej PlayStation). Resztki mojej wiary w ludzką uczciwość rozwiał sprzedawca mówiąc, że nie pomyliłem się – rzeczywiście jest to gra 1995 roku!

Remek

Chęć zrobienia ludzi w balona zrodziła się chyba jeszcze przed lotem braci Mongolfier. Jedyną radą na to jest podchodzenie z dystansem do anonsów sprzedawców oferujących supermaszynę za 10 zł z zestawem gier. Jeśli nie będziecie czujni, łatwo dołączycie do frajerów, którzy przez cwaniaka zza lady przenieśli się 10 lat wstecz.

KABELKI

W jakiejś gazecie o grach spotkałem się z artykułem dotyczącym sieci komputerowych, kabelkach do łączenia się komputerami i graniu po tymże kabelku. Nie wiecie przypadkiem czy to nie było w którymś „Top Secrecie", a jeśli tak, to w którym, a jeśli nie, to w której gazecie?

Poul

Wrodzona skromność nie pozwala mi donieść, iż artykuł o którym piszesz znalazł się w numerze 3/96 naszego pisma.

KONCERT ŻYCZEŃ

Jestem człowiekiem, który kocha szmal, a poza tym pieniądze i forsę, lecz niestety ostatnio mi tego brakuje, więc proszę Was o przysłanie mi kilku gier (oryginalnych, oczywiście na CD do PC-ta): „Mortal Kombat", „Nascar", „Normality", „Settlers II", „Virtua Fighter", „Warcraft II", „Duke Nukem 3D", The Need for Speed", „C&C II", „Diablo", „Wing Commander IV", „Descent", „Worms", „Tekken", „Quarantine"... Jeżeli chcecie, możecie także mi przysłać nowy komputer np. Pentium 120, 32 MB RAM, SVGA. Codziennie będę wyczekiwał listonosza.

Michael Jackson

A my życzymy sobie wszystkiego najlepszego, żeby procesory same przestawiały się na wyższe częstotliwości, 16-megabajtowe pamięci były dodawane w barach szybkiej obsługi do hamburgerów, a tuzy programistyczne pisały gry na procesory, które są już w produkcji. Na listonosza nie będziemy wyczekiwać, bo szkoda czasu. I tak przyjdzie, kiedy mu się zachce, a na spełnienie naszych życzeń nie będzie to miało jakiegokolwiek wpływu.

MARKETING

Postanowiłem napisać do Was list, ponieważ coraz częściej znajduję pewne nieprawidłowości w podawanych przez Was informacjach. W numerze lipcowym z tego roku podaliście, że firma 21th Century Entertainment zapowiada na sierpień wydanie nowego pinballa „Absolute Pinball". Niestety, ktoś Was wprowadził w błąd, ponieważ ta gra istnieje już od dawna i została napisana na komputer ATARI ST pod nazwą „Obsession". Rodzaje stołów się zgadzają, a jeśli ta firma twierdzi, że wydaje coś zupełnie nowego, to, delikatnie mówiąc, robi sobie jaja z graczy. (...) Szkoda tylko, że nie sprawdziliście dokładnie tej informacji, co mocno rzutuje na Waszą rzetelność dziennikarską.

Porucznik

Masz rację, ale nie do końca, ponieważ drugi koniec zakłada, iż dowolna firma komputerowa może nazwać dowolny produkt całkiem nowym. I nie trzeba tu szukać przeniesień gier między platformami. Swego czasu firma Microprose zakupiła grę „Merchant Prince", nazwała ją „Macchiavelli the Prince" i z powodzeniem wydała w dwa lata po premierze jako CAŁKIEM NOWY PRODUKT. Dlatego nie należy się dziwić, iż jeśli pojawi się dobry pomysł na tak mało popularną w obecnym czasie platformę jak Atari, natychmiast znajdzie się ktoś, kto przystosuje ją do pracy na konsolach czy pecetach. Takie jest prawo dżungli. Jeśli byśmy nie mieli nic do roboty i chcieli wytłumaczyć skądinąd dość sympatyczną firmę 21st Century Entertainment, można by było stwierdzić, iż dla użytkowników pecetów to rzeczywiście zupełnie nowa gra (wiem, że to naciągane tłumaczenie).

NIEDOWIAREK

Na mojej Sedze jest napisane 16-bit i HIGH QUALITY, a sprzedawca powiedział, że jest to SEGA Mega Drive

Łobuz

Nie ma w tym żadnej sprzeczności. Nawet 16-bitowy Mega Drive może być wysokiej jakości.



Listy

RECENZJA RECENZJI

Nawiążę do numeru 3/96, gdzie to Borek opisywał „Wing Commandera IV" (...). Stwierdził on, że nie grał w „Wing Commandera III", więc żeby wiedzieć o czym pisze sięgnął do tekstu Roshkeena z TS 4/95. Później stwierdza Borek, iż OPIERAJĄC SIĘ na tekście Roshkeena i swych doznaniach, wedle niego w części symulatorowej nie poczyniono praktycznie żadnych zmian! Sorry, ale widzę tu jakąś dziwną logikę. Jak Borek nie grając w „WC3" może stwierdzać takie rzeczy (nieprawdziwe dodajmy)? Symulator w „WC4" potrafi więcej niż w „WC3". Wiem, bo gram w serię „Wing Commanderów" od samego początku, a nie tylko w parzyste, drogi Borku.(...) Jeśli chodzi o Borkowe zdolności porównywania, to sądzę, że nie widzi on specjalnej różnicy między wodą a ciekłym azotem, kobietą a mężczyzną, Giewontem a Mount Everestem.

Centershock

W zasadzie masz rację, ale może powienieneś nieco wczuć się w perspektywę przeciętnego recenzenta. Ma on zazwyczaj bardzo ograniczony czas na obejrzenie gry i napisanie tekstu. Oczywiście przy odrobinie wyrobienia, a to Borek posiada, jest w stanie odróżnić dwa symulatory, nie miałby większych kłopotów z odróżnieniem „WC2" od „WC3", ale już różnice między „WC3" od „WC4" możliwe są do uchwycenia przez ludzi spędzających przy nich kilkadziesiąt czy kilkaset godzin. A nawet jakby udało mu się je wszystkie wychwycić, musi posłużyć się pewnymi uproszczeniami zrozumiałymi nie tylko dla zagorzałych fanów serii „WC".

Zakończę prostym porównaniem: Eskimosi mają kilkadziesiąt określeń na śnieg i jego rodzaje; my – jedno z kilkoma przymiotnikami. To co dla Ciebie, żyjącego światem „Wing Commanderów" jest rozróżnialne, namacalne i oczywiste, z punktu widzenia człowieka, który zasiadł do gry na kilkadziesiąt godzin, może wyglądać zupełnie inaczej. Jeśli do tego dodasz jeszcze różnicę w ocenie tych samych faktów, będziesz miał odpowiedź na postawione pytanie i może nieco łagodniej ocenisz Borka (nie oczekuję, że się z nim zgodzisz).

REKLAMACJA

Chodzi mi o rubrykę „Listy" w numerze 7/96. DLACZEGO napisaliście, że do A500 nie można podłączyć twardziela?! A może komputer mojego kumpla (A500 + HDD 3,5' 120 MB) istnieje tylko w mojej wyobraźni?

Civilonizator

Mea culpa, mea culpa, mea culpa maxima. Napisałam wierutną bzdurę, za którą przepraszam wszystkich amigowców przeszłych, obecnych i przyszłych. Oczywiście dysk da się podłączyć przez specjalny kontroler. Dziękuję przy okazji wszystkim, którzy nadesłali żądanie sprostowania (szczególnie czytelnikowi opisującego apokalipsę rodzinną po zamieszczeniu feralnej informacji – nie mamy tu miejsca by zamieścić ją w całości, a była świetna).

ROZBIEŻNOŚCI JURY

Jak to jest, że dana gra dostaje u Was najwyższe noty i rekomendację, a w konkurencyjnych pismach zostaje perfidnie skrytykowana?

Tymek z Jeżyc (cynk)
i Adam (ołówek)

Każda z redakcji, ba, każdy z autorów ma prawo do własnej oceny gry. Najlepszym tego przykładem jest „PC Gamer". Jeśli jakaś gra dostanie tam powyżej 70%, jej producent ma powody tarzać się ze szczęścia. Tak więc nic dziwnego, że i w naszej rodzimej prasie zdarzają się rozbieżności. Warto wtedy przyjrzeć się argumentom służącym uzasadnieniu oceny, które powinny znaleźć się w recenzji. Wtedy znacznie łatwiej będzie stwierdzić, czy ocena ma oparcie w faktach czy stanowi tylko licentia poetica autora.

RÓWNOUPRAWNIENIE

Jeśli tipsy i kody będę pisał na komputerze i wyślę Wam druk, to zostaną opublikowane?

Czarny Anioł

Nie chcąc dyskryminować posiadaczy komputerów czytających nasze pismo zgadzamy się, pod warunkiem wszakże, że tipsy nie będą napisane Dixilandem lub krojami pokrewnymi.

RYZYKO ODPISU

Piszę do Was z jednym pytaniem natury finansowej: czy gry komputerowe odlicza się od podatku, czy przepis ten dotyczy jedynie programów użytkowych?

SzczePAN

Jeszcze nie dotyczy gier, ale możesz spróbować. Musisz się jednak liczyć z możliwością oskarżenia Cię o zamierzone spowodowanie śmiertelnego zejścia urzędnika państwowego w godzinach pracy (to niechybnie spotka tego, kto zdecyduje się sprawdzić PIT), za co grozi kara określona w odpowiednim paragrafem KK.

STRACHY NA LACHY

W moim komputerze nie mam podłączonego przycisku TURBO. Czy mogę go podłączyć? Boje się tego robić ponieważ redakcja SS w numerze 2/96 w rubryce jak kupić komputer napisała „Jednym z ekonomicznych chwytów jest tzw. OVERCLOCKING, czyli ustawienia zegara taktującego procesor na nieco wyższą częstotliwość niż przewidywał producent, na przykład 486 DX/33 na 40 MHz. Technika przyspiesza działanie procesora, ale może doprowadzić do jego uszkodzenia (przegrzania)". Mam więc podłączyć klawisz TURBO czy też pozostać przy 33 MHz?

J.Ż.

Dość umiejętnie pomieszałeś w swym liście dwie sprawy nie mające ze sobą nic wspólnego: klawisza TURBO i overclockingu, czyli przestawiania częstotliwości taktowania procesora na większą od zalecanej przez producenta. Pierwsza sprawa jest nad wyraz prosta. W dawnych czasach, kiedy ludziom jeszcze wydawało się, że komputery mogą być za szybkie (mniej korzystali z Windows), płyty główne mogły pracować z dwoma częstotliwościami: zwykłą i TURBO (klawisz ten do dzis jest obecny w obudowach na płycie czołowej), która zazwyczaj była częstotliwością roboczą (np. płyta 486 DX/33 pracowała przy włączonym TURBO z częstotliwością 33 MHz, a gdy się je wyłączyło – z 8, 12 czy 20 MHz; z tej drugiej możliwości mało kto korzystał). Overclocking natomiast to zmiana częstotliwości na płycie za pomocą zworek. Może to przyspieszyć działanie procesora, jeśli tylko ten wytrzyma eksperyment. Nie możemy dać na to żadnej gwarancji, choć z praktyki własnej i przyjaciół wiemy, iż kończy się to co najwyżej zwisem komputera i powrotem do odpowiedniej dla procesora częstotliwości taktowania (np. Sir Haszak ze swego 486 DX2/80 próbował zrobić 486 DX2/100; po kilku próbach skończyło się na 486 DX4/100, co procesor przełknął bez problemu). A zużycie procesora w razie powodzenia operacji? Cóż, zamiast np. 10 lat procesor będzie nam służył lat 5, co przy normalnym zużywaniu się komputera co 2 lata nie stanowi problemu. O powszechności zjawiska może świadczyć fakt, iż w Internecie przy porównaniach procesorów podaje się osiągi także tych podgonionych.

By nie pozostawić Cię jednak bez konkretnej odpowiedzi – TURBO nie musisz podłączać, bo najprawdopodobniej Twój komputer działa z maksymalną częstotliwością zegara (możesz to sprawdzić programem sysinfo.exe z pakietu Norton Utilities – powinien wskazywać coś w okolicach 33 MHz). Możesz także (jeśli czujesz się na siłach, a płyta główna ma takie możliwości) przestawić zegar na 40 MHz. Powodzenia.

SUBTELNA RÓŻNICA

Czym się różni Update od Upgrade'u?

Frank Reeves

Update uzupełnia starą wersję programu lub poprawia jej błędy, upgrade zaś czyni z niej zupełnie nowy, lepszy program (np. Windows 3.1 można upgrade'ować do Windows 95).

SZCZEROŚĆ DO BÓLU

Walnę prosto z mostu: MACIE BEZNADZIEJNĄ OPRAWĘ GRAFICZNĄ!!!

Krzysiu 74765K

Nie wiem co Ci się nie podoba w naszej oprawie graficznej. Przecież mamy największą ilość farby drukarskiej położonej na 1 cm^2, dzięki czemu w ostatnich numerach (i nie tylko w nich) panuje klimat tajemniczości i grozy niezależnie od tego, co by robiła graficzka i studio.

TRZY KOLORY. NIEBIESKI

To nie prawda, że żółty kolor uspokaja! Informuję, iż tym kolorem jest niebieski!

Tymek z Jeżyc (cynk)
i Adam (ołówek)

Czujemy się poinformowani, aczkolwiek nie upieramy się, że nasze żółte strony mają służyć uspokojeniu czytelników. Jeśli byśmy to zrobili, narazilibyśmy się psychoanalitykom, którzy słusznie oskarżyliby nas o odbieranie chleba (a czasem i igrzysk).

Trwając wciąż na posterunku na listy odpowiadała señorita Clara, która szczególnie dziękuje za wszystkie pocztówki z wakacji oraz listy drukowane, dzięki czemu po przeczytaniu miesięcznej korespondencji wzrok pogorszył mi się jedynie o 7 dioptrii, a nie jak zwykle o 12.

Cześć!

Dziś w programie mamy solution do gry „Fantastic Adventures of Dizzy". W listach wielokrotnie prosiliście o jego zamieszczenie i wreszcie się udało. Jest to pełne rozwiązanie. Recenzję z kilkoma dobrymi wskazówkami napisał już Tytus w numerze 6/95, także w razie czego spróbujcie tam znaleźć potrzebną informację.

Mam do Was jeszcze prośbę związaną z mapami. Konkretnie chodzi o ich format. Zdarza się się Wam wykonywać takie sztuczki jak zmniejszanie na ksero i późniejsze kolorowanie. Niestety po takiej operacji trudniej się takie prace skanuje. Także w miarę możliwości przysyłajcie je jak największe (najlepiej w formacie A4) i to w oryginale. Po wykonaniu ksera wiele tracą na swej jakości.

Przypominam, że w naszym nieustającym konkursie na opisy od czytelników nagrodą jest nie tylko roczna prenumerata, ale także możliwość zamieszczenia kilku linijek tekstu od siebie – na przykład pozdrowienia oraz szansa wydrukowania własnego zdjęcia obok opisu.

Dean

DAY OF THE TENTACLE SOLUTION

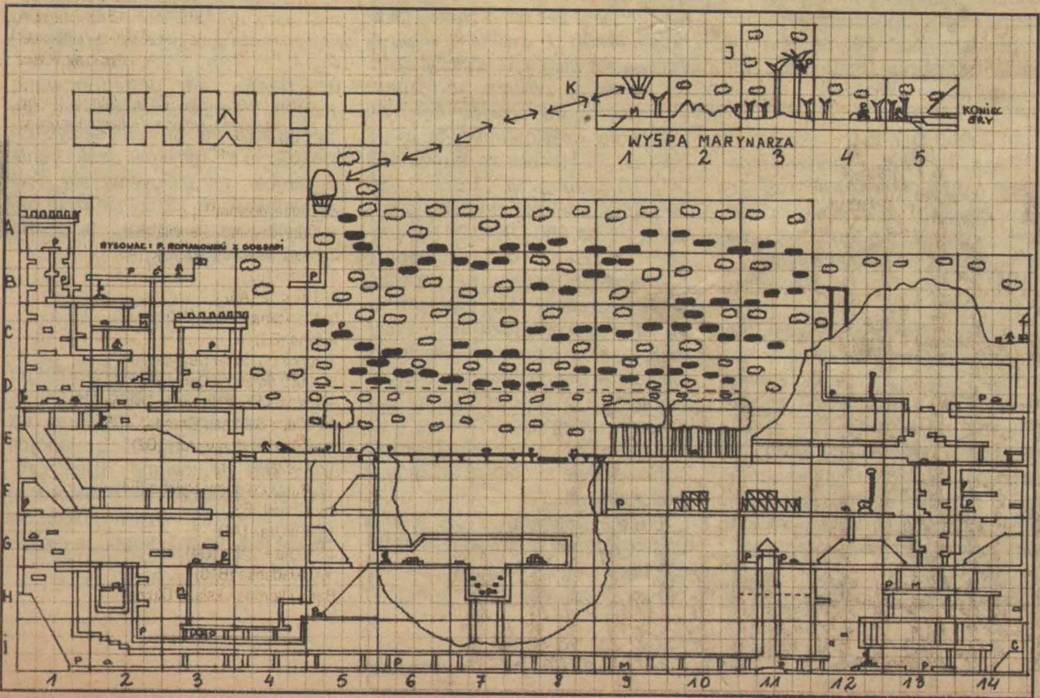
Otwórz zegar, w którym znajduje się tajne przejście do laboratorium doktorka. Po krótkiej rozmowie znajdziecie się w maszynie służącej do przemieszczania się w czasie, nota bene pierwszy raz testowanej! Eksperymentu nie wytrzymał lipny diament (ten doktorek to zgred), który pełnił żywotną funkcję w maszynce. Hoagie wylądował 200 lat do tyłu, Laverme 200 lat do przodu, a Bernard pozostał w teraźniejszości (głupi to ma zawsze szczęście). Potrzebne są plany jakiejś baterii, które znajdują się po prawej stronie laboratorium i diament (ale to trochę później). Teraz będziecie mogli wymieniać między sobą przedmioty. Idź do hallu. Z aparatu telefonicznego wyjmij monetę. Z pokoju po prawej zabierz z biurka kartę bankową, a z szuflady wyjmij tippex. Ze stołu w jadalni podnieś widelec, a z kuchenki dwie kawy. Z szafki z pralni zabierz lejek. W pokoju z kominkiem podnieś z podłogi kratkę. W zastawioną pułapkę wpadnie sztuczna szczena, którą powinieneś podnieść. Idź do pokoju z samobójcą i zabierz trefny atrament. Następnie idź do pokoju po prawej, włącz wieżę i pchnij głośnik. Wsutek uderzenia i głośnej rockowej muzyki odlepią się od sufitu sztuczne żygi (mniam). Wychodząc po żyguliny zabierz kasetę wideło. Następnie jeszcze wyżej do pokoju po prawej. Niczym się nie przejmując zwędź chomika (nie będzie sobie narkoman jeden gazety czytał!). Bez względu na okoliczności użyj atramentu na klaserze Eda i patrz jak mu się uśmiech powiększa. Za chamskie zachowanie zostałeś eksmitowany z pokoju i na dodatek oberwałeś po pysku klaserem. Nie pękaj. Podnieś znaczek i klaser. Ten drugi oddaj właścicielowi .Teraz strychem na dach. Z masztu podnieś korbkę. Zanim zmienisz postać na Hoagiego włóż chomika do maszyny lodowej (to za tę gazetę!).

Czas na naszego grubego kolegę. Idź do domu i zegarem do laboratorium. Podnieś młotek i pogadaj z Nedem. Daj mu plany baterii. Będziesz potrzebował oleju, octu i złota. Idź do pokoju z kominkiem i pogadaj ze wszystkimi. Z kuchni zabierz olej i makaron. Ze spiżarni (obok kuchni) zabirz wiadro, a z szafki szczotkę. Idź na górę do sypialni Washingtona. Pociągnij za sznur po uprzednim zrobieniu bałaganu na łóżku. Sprzątaczce dziabnij mydło z wózka. Jako Bernard daj Hoagiemu książkę (za pomocą „Time Machine"). Użyj książki na koniu. Gdy szkapa uderzy w kimono robnij jej piękne, żółte zęby. W pokoju po lewej podmień młotki. Z sypialni Franklina zabierz wino i daj je gostkowi, który trzyma dziwną kapsułę (jest on przy stole obok kominka). Na strychu podmień materace i użyj tego skrzypiącego. W tym samym czasie ukradnij ciekawskiemu kotu mysz. Wychodząc zabierz farbę. Napełnij wiaderko wodą w kuchni i wrzuć doń mydło. Przed domem umyj dorożkę. Ze skrzynki pocztowej zaberz list który prześlij do Bernarda. Daj (jako Bernard ofkors) list samobójcy i podnieś porzuconą przez niego pukawkę. W salonie podmień pistolety i poproś sprzedawcę o cygaro. Zapalniczko-pistolet daj razem z cygarem i szczęką Hoagiemu. Kierując Hoagim daj cygaro Georgowi i (jak przystało na porządnego wafla) podpal je, po czym daj mu szczękę (byle nie końską). Sprzed palącego się kominka zabierz dywanik i nakryj nim komin na dachu. Teraz z salonu zabierz złote pióro. Koło kibli na dworze pomaluj drzewo na czerwono i pogadaj z Georgem, aby je ściął. Zyskasz w ten sposób dostęp do Laverne. Zanim zmienisz grubego na Laverne oddaj doktorkowi olej i złote pióro.

Pora na Laverne. Powiedz strażnikowi, że się źle czujesz. Z gabinetu lekarza zdejmij ze ściany plan budowy tentacla. Wróć do celi i powiedz strażnikowi, że chcesz iść na stronę. Skalpel wyślij Bernardowi, a plany Hoagiemu. Jako Hoagie wyślij Laverne'a końską szczenę, spaghetti, otwieracz do konserw i mysz. Kierując Beranardem użyj skalpela na clownie w salonie. Otrzymany symulator głosu wyślij razem z żygami, korbą, widelcem i tipp-exem (uff!) do Laverne'a. Jako Hoagie połóż plany tentacla u krawcowej. Przejdź na chwilkę do Bernarda. Doktorkowi nalej mocnej kawy. Z pokoju na 2 piętrze wypchnij Ednę i zarejestruj poczynania doktorka na taśmie. Następnie odtwórz nagranie w zwolnionym tępie – poznasz kod do sejfu. Wyjmij zeń kontrakt. Teraz kominkiem na dach do związanego doca na strychu. Rozwiąż go. Zarzuć linę na kołowrotek koło okna na strych. Zwisającą linę przed domem przywiąż do mumii. Będąc na dachu pociągnij za linę. Hoagiemu zabierz czerwoną farbę. Na strychu pomaluj mumię na komunistyczny kolor i zamień ją miejscami z doktorkiem. Przywiąż doca do liny i spuść go na dół. W laboratorium wsadź mu do gęby lejek i wlej odrobinę wrzącej kawy prosto do gardła. Gdy się ocknie daj mu kontrakt do podpisania, nalep na niego znaczek i daj Hoagiemu, który niech to włoży do skrzynki pocztowej. Doktor jest bogaty (ha! oskubiemy dziada do ostatniego grosz...- sorry – centa). Idź do pokoju (chodzi o Bernarda) ze śpiącym grubasem. Z drzwi wyjmij pęk kluczy, włącz telewizor i zadzwoń. Zmień postać na Laverne'a. Jak za dawnych czasów powiedz, że do ginekologa, kominkiem na dach i korbą ściągnij flagę na dół. Załóż ją, a będziesz miał swobodę ruchów po całym domu i tłum (no... prawie) wielbicieli. Pogadaj z tentaclem obok kominka, a otrzymasz kartę wstępu umożliwiającą wystawienie człowieka w konkursie piękności. Idź na górę i wyciągnij zamarzniętego chomika z maszynki lodowej. W pierwszych drzwiach jest kapsuła, którą otworzysz otwieraczem. Otrzymany ocet daj Hoagiemu. W drugich drzwiach jest mumia, której przypnij kartę wstępu, załóż jej rolki i pchnij. Na górze użyj następujących rzeczy na mumii: makaron, końska szczęka i symulator głosu. Pierwszej osobie na lewo pokaż żygi. Na koniec uczesz mumię widelcem. Teraz do sędziów na prawo i poproś o wytypowanie zwycięzcy we wszystkich kategoriach. Wygrasz certyfikat na obiad dla dwojga osób, który dasz strażnikowi w celi. Tipp-exem pomaluj płot przed domem. Natępnie pokaż fałszywemu skunksowi fałszywą mysz i wrzuć go do celi. Masz dostęp do zegara. W mikrofalówce w kuchni odmroź chomika. Zmień postać na Bernarda. Wlamywaczowi przed domem daj pęk kluczy, a otrzymany łom użyj na gumie z monetą w hallu i na maszynie od słodyczy. Podnieś ćwierć dolarówki. Z hallu zabierz tabliczkę „help wanted" i małą ulotkę obok. Obie te rzeczy wyślij Hoagiemu. Wyżuj gumę, użyj dwóch monet w slocie i podnieś sweter, który włóż do suszarki razem z setkami ćwierćdolarówek. Zmień postać na Hoagiego. Daj doktorkowi tabliczkę i ocet. Zabierz płaszcz i baterię. Notkę wrzuć do pudła z propozycjami w salonie. Płaszcz daj Franklinowi i umocuj baterię w latawcu po czym pchnij go. Naładowaną baterię podłącz do Twego kibla.

Znów pora na Laverne'a. Wyjmij z suszarki sweter i użyj go na chomiku. Z pokoju z mumią podnieś kabel i użyj – podłącz go do maszynki doktora. Kabel wystaw przez okno. Podnieś pokrywkę. Odkurzczem wyciągnij chomika z dziury i ponownie użyj go na taśmie. Na zewnątrz podłącz wtyczkę od kibla z wystającym kablem i... witamy wszystkich w teraźniejszości. Na piętrze wejdź do środkowych drzwi i szybko mysią dziurą do pokoju obok. Podnieś kulę od kręgli i idź do laboratorium. Użyj kuli na strażnikach. Następnie pogadaj z szefem tentacli i namów go do zastrzelenia doktorka. Potem oglądaj zakończenie.

Jandzik



Legenda:

P - przedmioty
M - mapa
– pełzak (zabija Cię)
– drzwi
– chmura – po czarnej chmurze możesz chodzić
C - cudowny lek
1A - gwoździe
1B - rękawica
1D - klamka
1I - worek mąki
2I - ciastko
2B - piła
3I - narzędzia
3G - łopata
3C - smoła
3B - flaga
5H - siekiera
5E - siano
5C - nożyczki
5B - łom
6I - deska
6E - złota moneta
7H - olejarka
8E - kołatka
9F - fajka
11I - szklana kula
11G - młotek – (korba)
11D - kij
13I - lina
13H - ciężki kamień
14D - dynamit
14C - baranek
14F - ciężki klucz
2K - kosa
3J - kokosy
4K - siarka

Chwat

THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY SOLUTION

Oprócz postępowania wg opisu musisz pozbierać wszystkie gwiazdki – jest to wymagane do ukończenia gry.

Zaczynasz w swoim domku w wiosce Yolków. Nad sobą widzisz klucz. Weź go i otwórz nim drzwi. Wyjdź na zewnątrz. Kilka kroków w lewo leży deska (B2). Weź ją i zeskocz na ziemię. Idź w prawo i przełóż ją nad dołem z zaostrzonymi palami na dnie. Weź przy okazji klucz do Twojej windy (A5) i truciznę (A6). Wjedź na górę i skieruj się w prawo. Otruj nią zwisającą paszczę próbującą Cię zjeść. Nad nią leży lina (B5). Weź ją, bo będzie Ci potrzebna do wspinaczki.

Poziom wyżej znajduje się CONFERENCE HALL. W środku znajdziesz klucz do domu Grand Dizzy'ego (C5). Po klucz do jego windy udaj się do kopalni (na prawo od wioski). Gdy dostaniesz się do jego chatki, okaże się, że jest chory. Przyrządź mu lekarstwo z magicznej rośliny (A8) i grzybka. Roślinę znajdziesz w pobliżu wioski, a muchomor leży koło wulkanu niedaleko kopalni. Wrzuć składniki do dziadkowego kotła. Potrzebujesz jeszcze butelki. Zejdź na dół i skieruj się w lewo. Po drodze zabierz kurczaka (A1). Rzuć go wrogo nastawionemu dinozaurowi, który hasa nieopodal. W pobliżu leży butelka. Nabierz do niej lekarstwa i podaj specyfik dziadkowi. Wdzięczny staruszek podaruje Ci złote smocze jajo. Na razie je zostaw. Weź z domu dziadka garść chrustu z szafy (E3) i zejdź na poziom B.

Na prawo od otrutego paszczaka leży klucz do domu Denzila (A7). Weź go i otwórz nim właściwe drzwi. Zobaczysz Denzila uwięzionego w kostce lodu. Połóż chrust na stopniu obok zmarźlaka i podpal zapałką z kopalni. W podzięce za uwolnienie dostaniesz płetwy. Zanieś je nad morze (za kopalnią i plażą). Przepłyń do butli z tlenem. Wróć z powrotem i zostaw teraz kompletny akwalung.

Wróć do wioski. Niedaleko windy Denzila (którą możesz uruchomić kluczem znajdującym się pare kroków na lewo od domku Dizzy'ego) leży klucz do domku Daisy (C7). W środku znajduje się klatka i klucz do windy Dylana (C8). Wróć w pobliże swojej chatki. W okolicy pęta się milutkie niebieski stworzonko To Poggy – ulubieniec Dylana. Złap go do klatki i udaj się pod windę Dylana (poziom F). Zrób pożytek z klucza. Zjedź z powrotem. Idź w lewo. Skorzystaj z liny by dostać się do klucza do chatki Dylana (F4). Wewnątrz zobaczysz go bardzo smutnego. Oddaj mi Poggy'ego. Dostaniesz w zamian malutką krowę. Zostaw ją – przyda Ci się za chwilę.

Po lewej stronie poziomu D leży klucz do domu Dory (D2). Weź go, skorzystaj z windy Dylana i udaj się w lewo. W chatce zobaczysz Dorę (G4) zamienioną w żabę. Zanieś ją księciu Clumsy'emu (na samym dole koło drabinki). Czar pryśnie, Ty dostaniesz kuszę, a kochankowie znów będą razem.

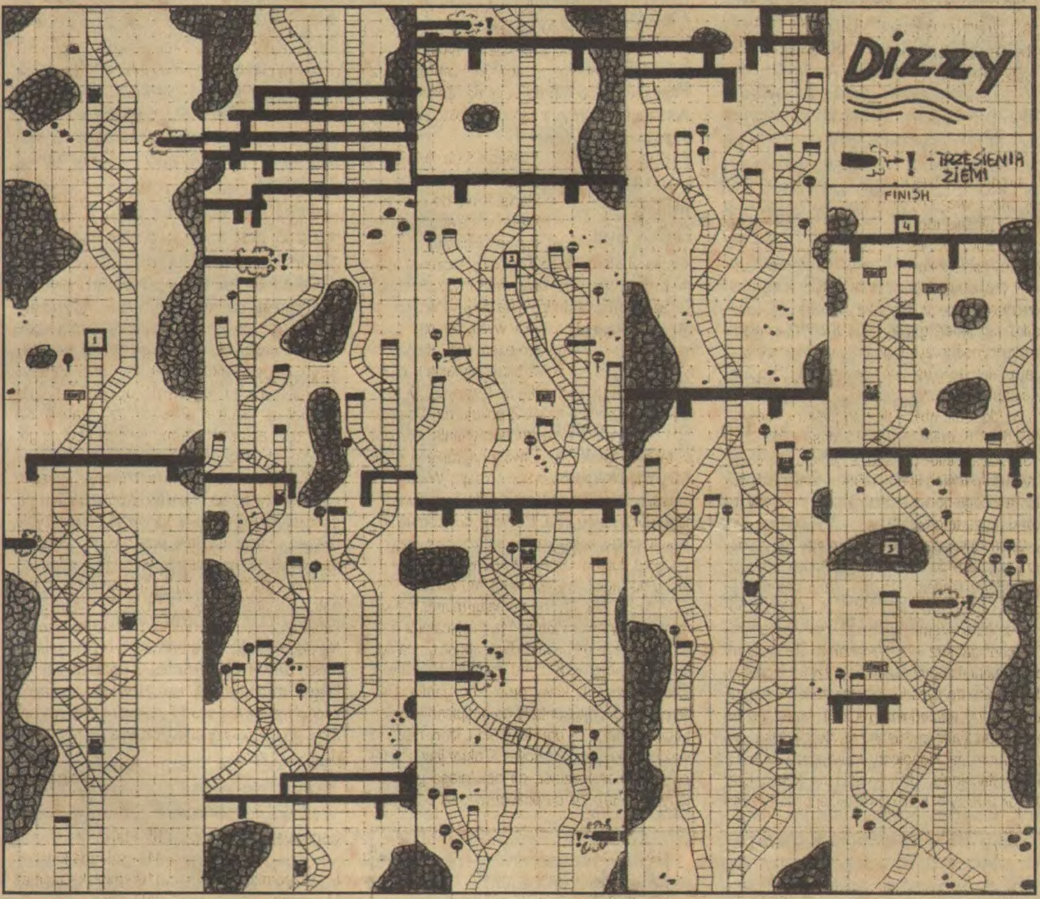
Twoim następnym celem jest miasto (na lewo od wioski za wodospadem). Weź ze sobą: kuszę, krowę, linę oraz sakiewkę ze złotem (przy wejściu do kopalni). Wejdź w pierwszy tunel i daj złoto strażnikowi. Na Bridge St. idź w lewo i weź beczułkę rumu. Wróć do Castle St. i wejdź do drugiego tunelu. (tu leży klucz do domku Dozy'ego). Na Dock St. idź w prawo aż dojdziesz do pirata. Daj mu rum. Wejdź na pokład. Ze statku zabierz dynamit i używając liny – koło z masztu. Wróć do miasta. Porozglądaj się za wielką bramą. Włóż koło w otwór, a brama otworzy się. Teraz potrzebujesz kuszy, z której musisz unieszkodliwić obronę zamku Keldor. W środku na piętrze znajdziesz przenośny mostek. Zabierz go na cmentarz (na lewo od miasta). Tam przymocuj go do dwóch palików. Dostaniesz się do topora. Weź go i wróć do miasta. Na Castle St. spotkasz kupca (facet w białym ubranku i okularach). Daj mu krowę. Dostaniesz w zamian magiczny groszek. Idąc na Bridge St. cały czas na prawo wsiądziesz do beczki (miasto to taki prosty labirynt, więc pokombinuj trochę). Przepłyniesz w niej rzeczkę aż do wodospadu gdzie leży kilof. Przebij nim bańkę na dnie morza koło wraku statku. Wróć do miasta po: klucz do domu Dozy'ego, dynamit i topór.

Teraz udaj się do kopalni wraz ze smoczym jajem i dynamitem. By uruchomić windy w kopalni, musisz sprawić, aby świeciły wszystkie światełka w kufrach. Teraz idź w lewo i zeskocz poziom niżej. Znów skręć w lewo i wsiądź do wsiądź do wagonika. Wjedź do pierwszego EXITu. Znajdziesz się koło gniazda smoka. Idąc za drogą, korzystając z wind dojdziesz do zwału kamieni blokujących Ci drogę. Utoruj sobie drogę dynamitem. Idź do smoka. Jeśli będziesz miał ze sobą jajo smok zaśnie. Wejdź do pieczary pod nim i zabierz złotą koniczynkę. Wychodząc nie zapomnij zostawić jaja, bo spotka Cię coś niemiłego. Koniczynę daj przyrodnikowi stojącego między cmentarzem, a zerwanym mostem. Tam, gdzie wcześniej stał posadź groszek.

Wróć do wioski. Weź topór oraz akwalung z plaży i stań na środku mostu koło wulkanu. Przetnij most. Wpadniesz do części kopalni zalanej wodą. Zabierz talerze i przez kopalnie wróć do wioski. Udaj się do Dody'ego (poziom H - na prawo od windy Dylana). Aby obniżyć kładkę z przymocowanym do niej hakiem, musisz powiesić na nim ciężarek. Zdobędziesz go w następujący sposób: idź na prawo od haka i spadnij na niewidoczną z innych miejsc platformę. Po otwarciu drzwi do chaty Dozy'ego (klucz masz już w wiosce) zrób trochę hałasu talerzami. Gdy śpioch się obudzi, da Ci klamkę do posiadłości Zaksa. Teraz przy pomocy akwalungu przedostań się na wyspę znajdującą się na środku morza. Weź łom. Wyłam nim klapę na pirackim statku i zabierz perski dywan. Idź do kopalni. Wsiądź do wagonika i jedź do końca. Gdy Ci się to uda, zdobędziesz klucz do windy w zamku Zaksa. Teraz musisz wrócić po: linę, klamkę i dywan. Wespnij się po wyrośniętym groszku, a następnie skocząc po chmurach dostań się pod zamek Zaksa. Otwórz klamką drzwi, kluczem ozdobionym czaszką uruchom windę, a perski dywan połóż na kolcach. Porozglądaj się za łopatą. Wróć z nią na cmentarz i dokończ pracę przy kopaniu dołu. Dostaniesz się do zalanej wodą groty. Zabierz co trzeba i przy pomocy trampoliny wydostań się na powierzchnię. Wróć do zamku i używając liny dostań się do wieży, gdzie więziona jest Daisy (jeśli nie pozbierałeś wszystkich gwiazdek nie zostaniesz wpuszczony). Przy pomocy broni przeciwbazyliszkowej, czyli lustra, odbij czary czarnoksiężnika i możesz się cieszyć ze zwycięstwa.

Michał Kluz

„Pozdrowienia dla: Dina, Jiriego Palmy, Grzyba, Saczara, Dyniusia, Poliego, Biangosa i III 'a' LE w Wysockiej".





Legenda do mapki:

1. Klucz do windy Denzila (B1)
2. Klucz do windy Dizziego (A5)
3. Deska (B2)
4. Trucizna (A6)
5. Magiczna roślina (A8)
6. Lina (B5)
7. Klucz do domu Denzila (A7)
8. Klucz do domu Daisy (C7)
9. Klatka i klucz do windy Dylana (C8)
10. Klucz do domu Grand D. (C5)
11. Klucz do domu Dory (D2)
12. Ciężarek (F7)
13. Klucz do domu Dylana (F4)
14. Chrust (E3)
15. Kurczak (A1)
16. Dora – żabą (G4)

'X' Układanka (B10)

Berło i korona książe Clumsy

SAVEGAMER

O rany! Już minął czas oddawania tekstów do TS 09.96, a ja jeszcze nie napisałem SG! Nie, tak nie może być. Nie mogę zawieść Czytelników, muszę go napisać i po cichu wepchnąć. Problem w tym, że napisanie SG nie jest moim jedynym kłopotem. Ale nic to, podobno dla chcącego nic trudnego. Zaczynamy!

Pierwsza rzecz, która wpadła mi w ręce to list Alka Frydrycha. Przysłał on poprawki do **„Kajko i Kokosz"** na PC.

Jeśli ugrzązłeś w jakimś miejscu, bo nie masz odpowiedniego przedmiotu, możesz przerobić swój save – game*.sav. Od offsetu 2Dh do 40h zapisane są przedmioty w 20 przegródkach schowka. Np. Offset 2Dh to pierwsza przegródka, a offset 2Eh to druga przegródka. A oto co trzeba wpisać, aby utrzymać odpowiedni przedmiot:

Nóż	0Ah
Siekiera	0Bh
Kij	0Ch
Miecz	0Fh
Ziarno płączozwoju	36h
Płonący korzeń sen	37h
Piórko	38h
Krzesiwo	11h
Rękawica siły	03h
Plaster miodu	44h
Biała szmata	05h
Gałąź	18h
Lewy róg tura	09h
Zaklęcie	41h
Kwiat „gumiak"	25h
Kwiat „dzbanecznik"	26h
Jemioła	15h
Gwizdek gryzdek	34h
Korzeń sen	33h
Rękawica Mirmiła	43h

Możecie próbować z innymi liczbami, ale maksymalna wartość do wpisania to 49h.

Chłopie, uparty jesteś. Przyszły do nas dwa Twoje listy z poprawkami do „KiK". Niestety „Jagged Alliance" zajmował się już Gawron i Borek, więc po raz trzeci nie będziemy już tego drukowali. Co do Twojego pytania... Sam widzisz.

Mam tu jakąś kartkę z napisem save. Rany, nie myślałem, że można tak niewyraźnie pisać! Zaraz spróbuję coś odcyfrować....

„Ja TASkeR walcząc o Amigowy świat posyłam kilka savegamów na Amigowe gierki."

Civilization

Zmiany w pliku *.SVE. W ciągu jednej tury będziesz miał cały pałac. Wypełnij zerami bajty od offsetu 37258d do 37271 oraz od 37274d do 37295d. Pod offsety 37258d, 37270d, 37264d, 37262d, 37266d, 37268d, 37270d wpisz 04h, a pod 37274d, 37276d, 37278d - 03h. W ten sposób uzyskasz pałac romański. Pałac grecki będziesz miał jeśli wpiszesz pod offsety 37282d, 37284d, 37286d, 37288d, 37290d, 37292d, 37294d wpisz 01h. Pałac turecki – pod podane offsety wpisz 02h.

Legacy Of Sorasil

Zmień plik FROGANDPARROT przy pomocy FILEMASTERA. Offsety 173d, 301d, 429d, 557d - zmień na FFh.

Uff, to już koniec. Na przyszłość staraj się pisać trochę wyraźniej.

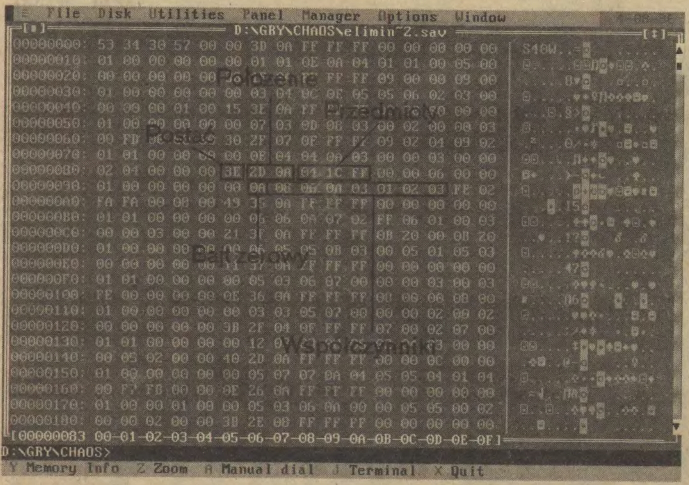
No to chyba na tym skończymy... A może nie... No tak, prawie zapomniałem :

Chaos Overlords

W tej świetnej strategii kluczem do zwycięstwa są wojownicy. Oczywiście odpowiednia ilość gotówki także nie przeszkadza, ale jak ktoś zrobi sobie armię supermanów, to nie będzie ona wcale potrzebna. Zaczynamy od rzeczy banalnych, czyli pieniądze. Ich ilość zapisana jest w pliku nasza_nazwa.sav pod offsetami 4607h i 4508h. Przejdźmy jednak do ciekawszych rzeczy – wojownicy. Tu zaczyna być ciekawie. Każdy kto przyglądał się save'owi stwierdzi, że nie ma tam żadnych nazw (imion), o które można by się zaczepić. Jak zatem znajdujemy naszego zawodnika? Zapisujemy jego współczynniki (COMBAT, DEFENCE, STEALTH, DETECT), dla przykładu będą to kolejno: 5, 5, 10, 11. Szukamy wtedy w naszym pliku ciągu 05 05 0A 0Bh. Gdy znajdziemy już ten ciąg, pierwszej jego cyfrze przyporządkowujemy zero. Odliczamy (w stronę początku pliku) od tego offsetu 11 bajtów. Znajdziemy wtedy pierwszy z trzech bajtów, w których zapisane są przedmioty naszych zawodników. Zgodnie z naszą metodą liczenia są to bajty –14, –13 i -12. Jeśli pod tymi adresami znajduje się FF FF FFh, oznacza to, że zawodnik nie posiada przedmiotu. Trzy bajty wcześniej jest offset określający postać naszego wojownika (-17). Charakteryzuje on jego wizerunek oraz współczynniki. Offsety –16 i -15 określają położenie wojownika na planszy. Teraz zajmiemy się tym, co wpisać w podane offsety. Wartościowe przedmioty:

Broń do walki wręcz	
Acid Blade	05h
Katana	06h
Thunder Mace	07h
Phaze Gloves	08h
Force Blade	09h
Lightining Spear	0Ah
Monom Rod	0Bh
Broń strzelecka	
Rage Repeater	0Fh
Laser Gun	10h
Dragonbreath Carabine	11h
Particle Rifle	12h
Soft Metal Accelerator	13h
Rocket Launcher	14h
Fusion Gun	15h
Phaze Handgun	16h
Plasma Generator	17h
Pancerze	
Kevlar Vest	1Dh
Body Armour	1Eh
Reaction Leather	1Fh
Assault Armour	20h
Powered Armour	21h
Force Field	22h
Ionic Mesh vest	23h
Inviso Cloak	24h
Battle Suit	25h
Różne przedmioty	
Sneakers	26h
Cool Hats	27h
Boom Boxes	28h
Shades	29h
Vitamins	2Ah
Medical Kit	2Bh
Smoke Bombs	2Ch
Pain Negators	2Dh
Lo-lite Gogles	2Eh
Science Kit	2Fh
Field Computer	30h
Fear Eliminator	31h
Scanners	32h
Body Stabilizer	33h
Empathic Enhancer	34h
Wartościowe osoby:	
Suicide Squad	04h
Silent Ice	2Ch
Emerald Order	36h
Iron Cadre	37h
Team Stick Man	38h
Night Walkers	39h
Blood Order	3Ah
Ground Zero	3Bh

Byłbym zapomniał, nie warto wpisywać własnych wartości współczynników, gdyż komputer nie bierze ich pod uwagę. Oblicza je sam na podstawie bazowych wartości dla postaci i posiadanych przez nią przedmiotów.



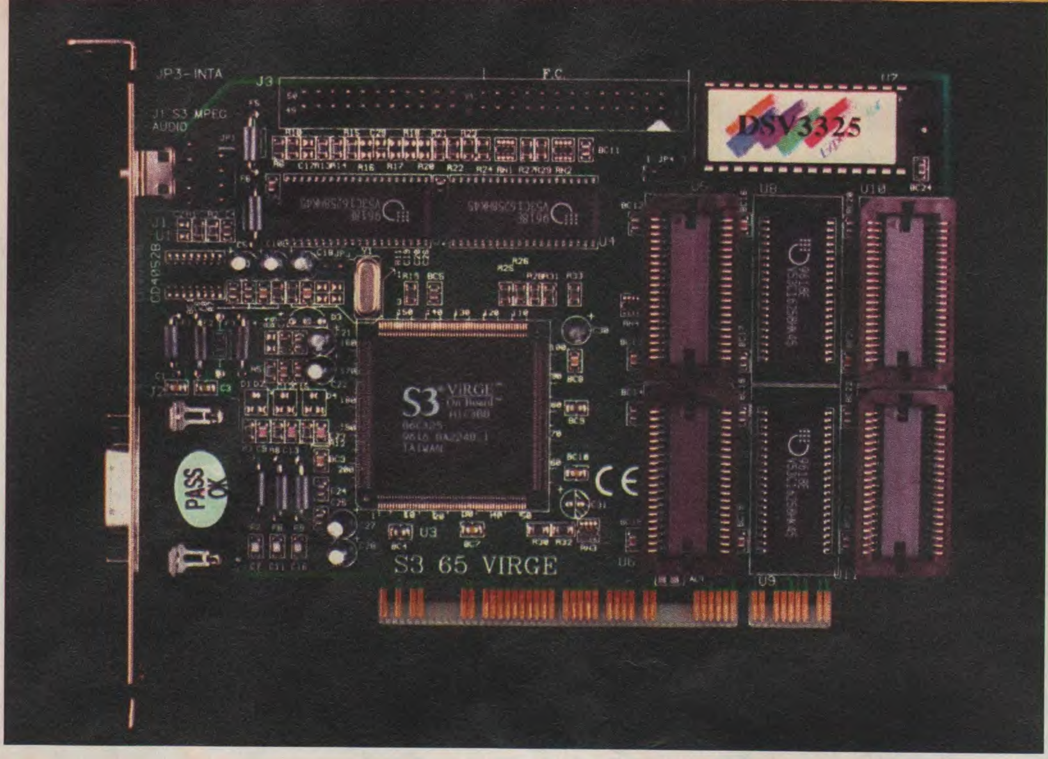
To już by było na tyle. Z tym opisem można grać z każdym i mieć pewność, że się wygra łatwo i przyjemnie. W przyszłym miesiącu SaveGamer będzie poświęcony grze **„Betrayal At Krondor"**. Czy cały? Jeszcze nie wiem, ale materiału jest dużo, a nawet jeszcze więcej. Dean otrzymał któregoś dnia Internetem list od Skorpiona i to właśnie od niego pochodzą te poprawki.

SZKOŁA GRZEBANIA

W tym odcinku zajmiemy się typowo i nietypowo zapisanymi wartościami w SG. Na początku grzebania wybieramy sobie jakiś konkretny cel (chyba, że działamy na intuicję, lub... ale to temat na inną okazję). W większości przypadków takim celem będzie zmienienie jakiejś liczby. Ten temat już przerabialiśmy. Nic prostszego – przeliczamy naszą liczbę na HEX, przerzucamy ją na postać OSTATNI BAJT.....PIERWSZY BAJT i ... albo jest albo nie ma. Jeśli jest, to po kłopocie. Gorzej jeśli nie ma. W takim przypadku musimy inaczej zabrać się do szukania. Pierwszą rzeczą jest sprawdzenie, czy przypadkiem w savie nie figuruje liczba DOKŁADNIE taka jaka nam wyszła po przeliczeniu na HEX. Czasem gry są takie sprytne, że właśnie w ten sposób zapisują liczby. Może także się zdarzyć, że gra zapisuje wartość jeszcze inaczej. Nasza wartość może być zapisana w postaci szeregu bajtów, które dodaje. Tak jest, o ile się nie mylę z wartościami współczynników żołnierzy, w którejś części „UFO". Tam gra dzieliła wartość końcową na wartość bazową i bonusy dodawane po kolejnych misjach. Trochę inaczej jest z saveami, w których szukamy nie jednej wartości, ale wielu. Jest tak najczęściej z grami RPG. Tam zazwyczaj wystarczy znaleźć imię naszego bohatera, a jego współczynniki same się znajdą. Tak więc jeśli nie mamy żadnego punktu zaczepienia i chcemy podrasować sobie bohatera szukamy ciągu jego współczynników. Zazwyczaj wartość współczynnika jest mniejsza od 255 (Czyli FFh). Wynika z tego, że każdy współczynnik zajmuje jeden bajt. Szukamy więc ciągu bajtów występujących bezpośrednio po sobie. Czasem wartości współczynników MOGĄ przekroczyć 255. Jeśli jeszcze mieścimy się w jednym bajcie – szukamy ciągu bajtów przeplatanych 00h bądź FFh, bo i takie przypadki się zdarzają. Jeśli współczynniki są większe od 255 szukamy ciągu liczb dwubajtowych. Taka technika przeszukiwania sprawdziła się w „Chaos Overlords". Tym naukę kończy:

Aragorn

P.S. Jeśli macie problemy z rozgryzieniem save jakiejś gry to napiszcie. Być może będę mógł wam pomóc. Dzięki temu będę także wiedział, którymi grami zajmować się w pierwszej kolejności.



Data Expert DSV3325 ViRGE

To był jeden z najtrudniejszych testów, jakie zdarzyło mi się przeprowadzać. Nie dlatego, że miałem do czynienia z niezwykle wymagającym sprzętem, ale dlatego, że dotarcie do jakichkolwiek programów, które pozwoliłyby w sensnowny sposób sprawdzić jak TO działa okazało się być katorgą. Ale po kolei.

Już w sprawdzaniu z wiosennego ECTS-u pisaliśmy, że widzieliśmy pietrwsze egzemplarze działających kart opartych o kość ViRGE. Dla przypomnienia – chodzi o najnowszą kość z rodziny S3, czyli tych scalaków, na których produkuje się znaczącą część kart SVGA. ViRGE od swojego bezpośredniego poprzednika, Trio64V+ różni się jedną niezwykle istotną rzeczą – możliwością sprzętowego renderingu. Sprowadza się to do sprzętowego nakładania tekstur, wygładzania ich, korygowania perspektywy, dodawania mgły – czyli do wszystkiego tego, z czego korzystają najnowsze i najbardziej zaawansowane technologicznie gry 3d (DOOM, Quake, Actua Soccer, Atlanta, EuroFighter 2000 – przykłady można by mnożyć). O szczegółach technologii napiszemy w którymś z najbliższych Uniwersytetów Gracza (w tym albo następnym numerze), nie będę się więc na nimi rozwodzić, przejdę od razu do mięska.

A tym mięskiem jest szybkość karty. Narysowanie jednej klatki wymaga wrzucenia do pamięci ekranu (w trybach VESA 256 kolorów) kilkuset kilobajtów danych – oczywiście dobrze zorganizowanych, tak, żeby na ekranie było widać potrzebny w danej chwili obraz, a nie kaszę jak w telewizorze bez anteny. Proces generowania takiego obrazu jest potwornie obliczeniochłonny, co stawia duże wymagania przed komputerem, wymaga dużej ilości pamięci i mocnego procesora, co z kolei sprowadza się do zdrenowania kieszeni gracza w sposób niekoniecznie akceptowalny dla większości normalnych ludzi. Gdyby część zadania (nakładanie tekstury) wzięła na siebie specjalizowana i tania kość, procesor miałby więcej czasu na zajęcie się innymi zadaniami, co uczyniłoby grę ciekawszą i bardziej rozbudowaną. Żeby jednak mogło tak być, kość która zajmie się renderingiem musi być odpowiednio szybka – i to był ten parametr, który interesował mnie najbardziej. Jak się ma szybkość działania ViRGE do szybkości pracy procesora?

Kilka pierwszych prób znalezienia odpowiedzi na to pytanie spaliło na panewce. Nie ma praktycznie żadnego oprogramowania, które potrafiłoby w sensowny sposób zmierzyć, jak szybko generowany jest obraz. To znaczy można zmierzyć, owszem, na przykład liczbę generowanych przez procesor w ciągu sekundy klatek w „Duke Nukem 3d". Problem w tym, że Duke na ViRGE działa tak samo, jak na dowolnej innej karcie – cały rendering robi procesor. Zresztą wyniki takich testów na kartach opartych o kości Trio64V+ i ViRGE były dokładnie takie same. Miałem do swojej dyspozycji kilka programów skonwertowanych specjalnie pod ViRGE (Terminal Velocity, Actua Soccer) – jednak nie bardzo miałem je jak porównać z ich wersjami działającymi na normalnej karcie, bo liczników fps (frames per second – klatek na sekundę) się w tych programach nie uświadczy. Udało mi się znaleźć wyniki testów porównawczych zrobionych przez któryś z niemieckich magazynów komputerowych – ale były one mało warte. Wprawdzie wynikało z nich, że po włączeniu wszystkich detali i najwyższych dostępnych trybów graficznych gry działały wolniej na kości ViRGE, jednak po pierwsze, nie wiadomo jakiej jakości były użyte w testach drivery do karty, po drugie, ViRGE tworzy obraz w trybie HiColor (czyli korzystając z 32 tysięcy kolorów) a procesor na ogół tworzy grafikę w trybach 256 kolorowych, co czyni wyniki porównania wątpliwymi.

Nadszedł już taki moment, że gotów byłem się poddać i napisać, że nie wiem czy warto kupić kartę graficzną opartą o kość ViRGE i czy nie lepiej poczekać. Takiego postawienia sprawy wymgałaby uczciwość (nie mądrzyć się, jak się czegoś nie wie na pewno). Na szczęście w ostatniej niemal chwili udało mi się zainstalować u siebie bibliotekę Direct3D (pod Windows 95, część niezbętnej do większości gier windowsowych biblioteki DirectX). Częścią biblioteki są małe programiki testowe, kręcące kulką, „latające" przez tunel itp. – mają one wbudowane „prędkościomierze"! Mogłem wreszcie porównać jak się do siebie mają prędkości generowania obrazu procesorem i kością. I co wyszło?

Otóż, ku mojemu baardzo pozytywnemu zaskoczeniu, kość jest rzeczywiście szybka. Porównałem ze sobą liczby klatek na sekundę generowanych na tym samym komputerze, na dwóch różnych kartach działających w tym samym trybie graficznym (640∗480∗32k) i przy dwóch różnych częstotliwościach zegara (75 MHz i 133 MHZ, Pentium oczywiście). Przy 75 MHz na Trio64V+ uzyskałem 21.6 fps, na ViRGE – uwaga! – 47.8 fps. Ponad dwa razy szybciej! Następna próba i zegar 133 MHz: Trio 36.3 fps (prawie dokładnie tyle, ile wynika ze zwiększenia częstotliwości zegara), ViRGE: 53.6 fps. W przypadku ViRGE różnica jest nieznaczna – bo w mniejszym stopniu zależna od procesora, w przypadku Trio64V+ – spora, bo tylko procesor wykonuje pracę. Z pobieżnych obliczeń wyszło mi, że żeby uzyskać takie same prędkości w klatkach na sekundę musiałbym podgonić swoje Pentium do jakichś 400 MHz, co wydaje się mało realne (obliczenie jest bardzo trefne, ale oddaje skalę zagadnienia). To jest wynik, a jakim miło jest pomarzyć, wychodzi więc na to, że ViRGE jest nbaprawdę szybkie!

No dobrze, ale rozpisałem się szybkości, a nie napisałem jeszcze nic o samej karcie i związanych z nią wrażeniach. Będę szczery – nie były najlepsze. Być może jest to kwestia konkretnego egzemplarza, ale jakość obrazu (a bawiłem się częstotliwością odświeżania do upadłego, szukając optymalnej) była wyraźnie gorsza niż na starej karcie z Trio. Przykrym zaskoczeniem był też komunikat jakim uraczył mnie Direct3D podczas prób: Brak pamięci na karcie (inna sprawa, że pracowałem w rozdzielczości 1024∗768∗32k, zajmując obrazem 75% 2 megabajtów, w jakie karta była wyposażona; w końcu gdzieś te tekstury muszą być przechowywane). Konstrukcja karty umożliwia dołożenie jesze dwóch megabajtów (razem będzie wtedy 4), co podnosi wprawdzie cenę całej zabawy, ale daje możliwość uniknięcia kłopotów.

Nadejszła chwila podsumowania – i choć wiem już, że ViRGE JEST szybkie, nie wiem co poradzić. Biorąc pod uwagę ilość gier jakie szykują się pod Windows 95 (a wiele wskazuje na to, że będzie to jedyna platforma pozwalająca na bezbolesne wykorzystanie możliwści ViRGE), na pewno warto. Biorąc pod uwagę aktualną cenę – chyba jeszcze nie warto. Ale znając rynek za dwa, trzy miesiące cena karty powinna spaść – a wtedy trudno będzie ją przebić czymś innym. Ja czekam do Mikołajek.

Borek

Kartę DSV3325 do testów dostarczyła nam firma Ultramedia, Warszawa, tel. 6288074

Z okazji wydania przez firmę L.K.Avalon gry A.D.2044 mamy dla was mały **KONKURSIK**. Aby wygrać jedną z nagród, którymi są oryginał A.D.2044, 10 kompaktów z innymi grami oraz 20 koszulek, wystarczy przysłać odpowiedzi na kilka prostych pytań (kupon konkursowy znajduje się na stronie 45). Na odpowiedzi czekamy do 20 października. Wyniki konkursu opublikujemy w numerze listopadowym.

1. W którym roku rozgrywa się akcja gry A.D.2044?
2. Jaki film zainspirował autorów do napisania gry?
3. Czy Kopernik była kobietą?
4. Jak odróżnić próbówkę z chłopcem od próbówki z dziewczynką?
5. Jak nazywa się system w którym włącza sprawowana jest przez kobiety?
6. Kiedy odbyła się premiera gry?




World Rally Fever
BORN ON THE ROAD
PC CD ROM
MANGA !

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.
Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

5P75/8/850	2 499
5P100/8/850	2 699
5P120/8/1080	2 879
5P133/8/1080	3 169
5P150/16/1080	3 599
5P166/16/1080	4 099
5P200/16/1080	4 419

Komputery Optimus S.A. Plus
CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P133/4/528	1 619
5P75/8/850	1 859
5P100/8/850	2 049

Komputery Harvard
CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4H133/4/528	1 559
5H75/8/850	1 829
5H120/8/850	2 139
5H133/8/850	2 439

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami	779
GoldStar 15" SVGA kolor	1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami	1 119
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR	1 399
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD	1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR	2 389
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR	2 789
SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR	4 289

Compaq Presario
CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840	4306
9220 P100/8/840	5096
7220 P100/8/1000	4865
5220 P100/8/840	6453
7230 P120/8/1000	5180

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 5str/min	632
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min.	990
850C, 600 dpi, 6 str/min, 1 MB.	1418
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB	3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4590

IBM Aptiva
CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/14"	4792
P75/8/850/14"	5308
P75/8/850/15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Tulip
CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, klawitura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP.
DOS 6.2/WfW 3.11 lub Windows 95PL.

dt5-100/8/850/14"	4411
dt5-100/8/1200/14"	4897
dt5-120/16/1200/14"	5436
dt5-133/16/1200/14"	5943
dt5-166/16/1200/UTP/14"	7219

Oprogramowanie
Microsoft

Ms 3d Movie Maker Win 95	111
Ms Ancient Lands 1.0 Cd	131
Ms Beethoven 1.1 Cd	82
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Cinemania 1996 Win	78
Ms Composers Collection F.Win	135
Ms Creartive Writer Cd	45
Ms Dangerous Creatures	90
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Encarta 1996 For Win	90
Ms Encarta 96 World Atlas	139
Ms Fine Artist	61
Ms Flight Sim. New York	94
Ms Flight Sim.Japan Scenery	94
Ms Flight Simulator	53
Ms Flight Simulator 5.1 /Hawai	74
Ms Flight Simulator Carribean	94
Ms Fury 3 1.00 For Win 95 Cd	98
Ms Magic Schol Bus - Solar System	53
Ms Magig School Bus - Human Body	53
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Music Central 1996 Cd	107
Ms Musical Instruments	90
Ms Schubert 1.0 Cd	82
Ms Strauss 1.0 Cd	82
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90
Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom	82

Sony

Sony Cd Psx Criticom	146
Sony Cd Psx Descent	153
Sony Cd Psx Gex	146
Sony Cyberspeed	148
Sony Playstation	1143

Game Boy
Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola	173
Gameboy Ekran Powiekszający	25
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Mr.Do	83
Gameboy Street Fighter 2	93
Gameboy Super Mario Land	61
Gameboy Tennis	49

Nintendo

Nintendo Biker Mice From Mars	168
Nintendo Jordan Adventure	111
Nintendo Judge Dredd	209
Nintendo Killer Instinct	184
Nintendo True Lies	213
Nintendo Yoshis Island	168
Nintendo Konsola SN+DKC	570
Nintendo Konsola SNES	421

Programy Edukacyjne

Atlas Świata Cd-Cartall	57
Attica European Video Atla	114
Attica World Cup Soccer Ency-	114
Bernard Of Hollywoods Marlin	57
Dk Encyclopedia Of Science	117
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictonary	82
Dk The Way Things Work	135
Dk Ultimate Sex Guide	110
Encyklopedia Kosmosu	90
Encylopedia Przyrody Cartall	57
Essent.Coll.-Bussines	86
Euro Plus Business English	193
Euro Plus Level 2	180
Euro Plus Level 3	180
Historia Europy	70
Historia Świata	57
Interactive Alphabet	61
Longman Interactive English	286
Proste Drogi Cd	70
Syracuse Language Ang+Voi.Rec	82
Syracuse Language English 4-9	58
Video English	106

Gry

11-Th Hour	98
A.T.F Cd	107
Accross The Rhine	102
Alladin Activity Center	124
Allied General Mcr Mac	114
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mcr Mac	102
Angel Devoid Pcr	91
Anvil Of Dawn	115
Bad Mojo-Zycie Karalucha	94
Battle Isle III	117
Buried In Time	110
Caesar II	107
Chronicles Of The Sword	106
Chronomaster	111
Command & Concuer	115
Conqueror Ad 1086	96
Crusader No Remorse	110
Cyber Judas	94
Cyvilization 2	107
D	123
Destruction Derby	94
Druid	100
Duke Nukem 3D	111
Fatal Racing	79
Formula 1 Grand Prix 2	119
Gabriel Knight II	139
Game Gun	139
Johnny Bazookatone	94
Knights Chase	111
Last Dynasty	102
Lords Of The Realm	57
Magic Carpert 2	107
Megapack 3	119
Megapack 5	127
NBA Jam	89
Normality	107
Offensive	111
Peter Rabbit No Of Garden	89
Polanie	45
Prisoner Of Ice	102
Raven Project	81
Red Rhino Cd	57
Ripper Cd	107
Road Warrior Quarantine II	86
Sea Legends	111
Setlers II	111
Shellshock	96
Shivers	102
Shockwave	93
Silent Hunter	123
Space Bucks Cd	107
Su 27 Flanker	123
Swat Police Quest	115
Teenagent	57
Thunderhawk 2 Firestrom	119
Top Gun	115
US Navy Fighters Gold	93
Warcraft II Expansion Pack	66
Warcraft II	119
Wetland Cd	102
Witchhaven Cd	102
World Rally Fever	98

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Macintosh .... ☎

Joysticki

Thrustmaster PFC2	545
Thrustmaster RCS	442
Thrustmaster Wcs2	437
Extreme Wingman	139
Thunder Pad	48

Kierownica

Thrustmaster Formula 2	584



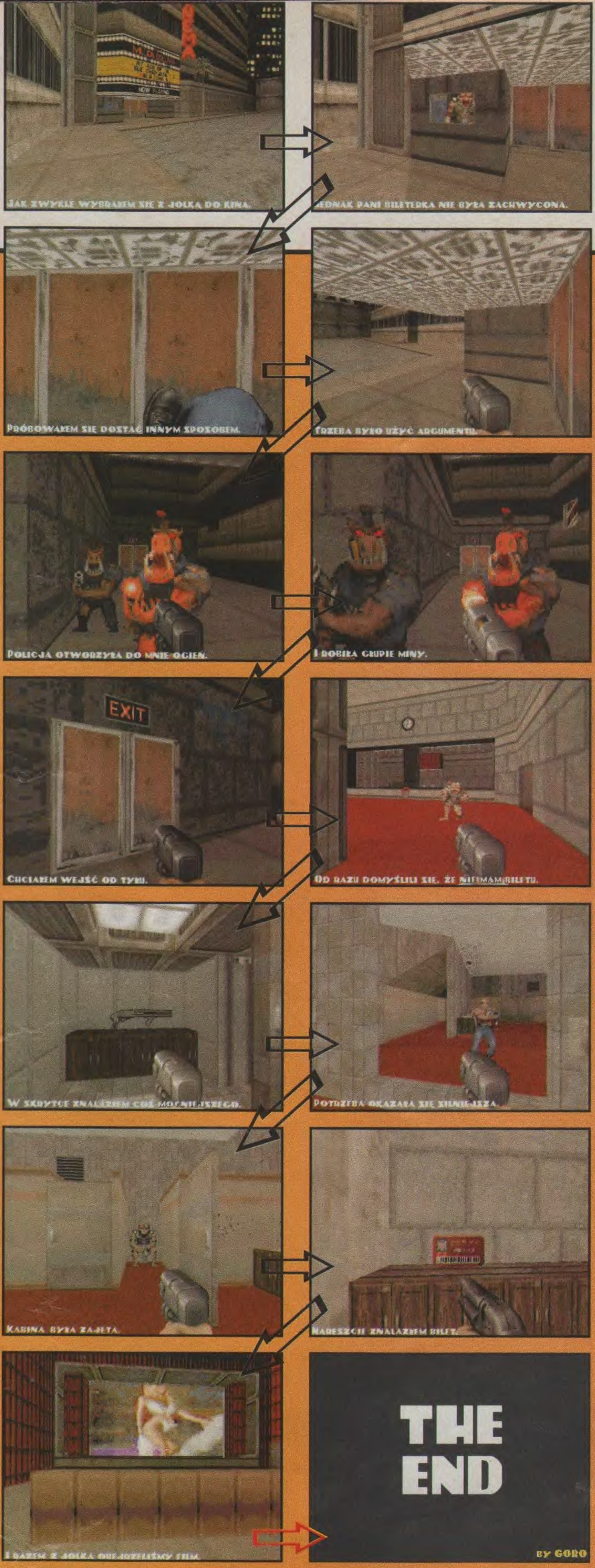
Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

Cała sala duka z nami...

DUKE'EM ALL

Rubryka sponsorowana przez firmę **MIRAGE SOFTWARE**



„Nobody steals our chicks and... lives!". Pod tym wspaniałym hasłem przewodnim dedykujemy dzisiejszy odcinek wszystkim kurczakom :). Listów od Was uzbierał się całkiem duży stosik. Miejcie cierpliwość, dyskietki staramy się odsyłać, ale zwykle mija trochę czasu zanim zdołamy się przebić przez to wszystko. Zachęcam tych, którzy już kupili zarejestrowaną wersję „Dukea", do przysyłania porad do epizodów 2 i 3. W tym odcinku prawie udało się zakończyć epizod 1. Nie czekajmy więc dłużej i oby stosy amunicji były zawsze z Wami:

Kontynuację opisu, wraz ze wskazówkami ciekawych miejsc z pierwszego epizodu poprowadzi MIKE z Poniatowej:

„LEVEL #4

1. Przyciski w łodzi: od góry – włączony, wyłączony, włączony.
2. Pod wodą, tam gdzie są dwa potwory, rozwal skałę granatem, przepłyń do sekretnego tunelu, w którym są 2 granaty i życie.
3. Wejdź do palącego się wierzchołka łodzi podwodnej, a otworzy się tajny schowek w środku łodzi, w którym jest apteczka, zbroja i życie.
4. Kiedy maszyna wyciągnie Cię na górę zaraz za zakrętem jest pomieszczenie z ławą, a w nim ukryte w ścinie ammo do CHAINGUNA.
5. W następnym pomieszczeniu jest niebieska skrzynka, spacja na niej i już otwierają się dwie rury obok. W pierwszej jest życie, a gdy wskoczysz do drugiej i jeszcze raz do góry znajdziesz 2 życia.
6. Kiedy już będziesz pod wodą, rozwalaj miny (te przymocowane do dna łańcuchem) aż do momentu, gdy któraś swoim wybuchem rozwali ścianę. W powstałej grocie znajdziesz CHAINGUNA i ammo do niego.
7. Gdy będziesz płynąć z porywającym prądem, strzel z RPG w pękniętą ścianę po lewej, potem wskocz do pomieszczenia i teleportuj się do sekretnego miejsca, w którym jest ammo do RPG.
8. Następne tajne miejsce jest za wentylatorem, z którego płyną trujące ścieki. Znajdziesz tam 2 życia.
9. Kiedy pod koniec poziomu będziesz płynąć ściekami, na lewo będzie pęknięta ściana, rozwalając ją dostaniesz się do pomieszczenia w którym jest 2 ammo do CHAINGUNA i włącznik, który uruchamia ***TAJNY LEVEL***!!!

TAJNY LEVEL

1. Jeśli przejdziesz przez wyłączoną osłonę, włącz ją na nowo, następnie w komnacie obok zanurkuj w ściekach, a dostaniesz się do sekretnego miejsca – 2x życie i 2x ammo do SHOTGUN*A.
2. Kombinacja otwierająca drzwi – włączony, wyłączony, włączony, włączony.
3. Nad leżącym RPG jest wentylator, rozwal go, a na górze znajdziesz granaty.

LEVEL #5

1. Kiedy zobaczysz wodę, która spływa do studzienki, wskocz na tę studzienkę i przejdź przez potok wody do ukrytego schowka, w którym jest CHAINGUN.
2. W komnacie w której pali się olbrzymi ogień, wskocz w środek ogniska. Teleportujesz się w sekretne miejsce – 2 życia i ammo do RPG.
3. W grocie, z której wypływa lawa, z trzech miejsc jest ściana, którą można rozwalić z RPG – w środku trochę ammo. W tym samym miejscu po wciśnięciu ręki otworzy się przejście do sekretnego pomieszczenia – 3 życia.

Jeszcze kilka rad, które mogą się przydać:

– Zawsze rozwalaj różnego rodzaju kubły na śmieci, gdyż można w nich znaleźć dużo przydatnych rzeczy.

– Na zwykłych ścianach zostają ślady po kulach (pistolet, shotgun, chaingun). Jeśli więc strzelisz, a na ścianie nie będzie śladu, to na 90 procent coś z tą ścianą da się zrobić."

Teraz o zmianach jakich można dokonać w plikach konfiguracyjnych gry, tekst Szymona „Rocko" Kaczana:

„Podczas uruchamiania DN3D ładowane są m.in. trzy pliki: GAME.CON, DEFS.CON i USER.CON. Są one odpowiedzialne za takie rzeczy jak: przyporządkowanie sprite'ów przedmiotom, zachowanie się gry w różnych momentach (np. strzał, z jakiej broni, co się stanie, jaka próbka dźwięku, itd.) oraz to, co zaraz opiszę, czyli wartości energii, siły rażenia itp. Na warsztat bierzemy plik USER.CON. Jednak przed przeróbkami lepiej jest zrobić kopię oryginału, poza tym w grze w sieci lub przez modem wymagane jest, aby wszyscy gracze mieli te same pliki *.CON. Zmian można dokonywać praktycznie dowolnym edytorem ASCII. Nie będę omawiał wszystkich elementów, a jedynie te najważniejsze. Nie będę też podawał wartości do wpisania, gdyż jedni mogą chcieć ułatwić sobie grę, a drudzy utrudnić.

Najpierw ustawiamy czy kamery mogą być zniszczone:
– define CAMERADESTRUCTABLE no/yes;
dalej mamy maksymalną energię (bez atomic health):
– define MAXPLAYERHEALTH (norma 100);
maksymalną energię (atomic health):
– define MAXPLAYERATOMICHEALTH (norma 200);
energię zbroi przy starcie
– define STARTARMORHEALTH (norma 0).

Omijamy parę wierszy i dochodzimy do maksymalnej ilości amunicji w środkach masowego rażenia:
– define MAXPISTOLAMMO (pistolet);
– define MAXSHOTGUNAMMO (strzelba);
– define MAXCHAINGUNAMMO (karabin);
– define MAXRPGAMMO (rpg);
– define MAXHANDBOMBAMMO (pipebomb);
– define MAXSHRINKERAMMO (shrinker);
– define MAXDEVISTATORAMMO (devistator);
– define MAXFREEZEAMMO (freezethrower);
– define MAXTRIPBOMBAMMO (laser tripbomb);
(Tutaj lepiej unikać przekroczenia wartości 999).

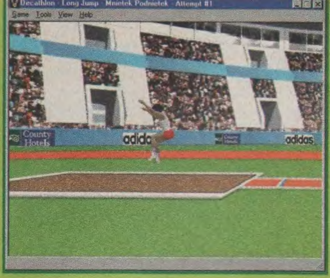
Przeskakujemy kolejne wiersze i dochodzimy do promienia rażenia broni (// Various blast radius distances). I oto mamy:
– define RPGBLASTRADIUS (promień raż. rpg);
– define PIPEBOMBRADIUS (promień raż. pipebomb);
– define SHRINKERBLASTRADIUS (promień raż. shrinker'a);
– define TRIPBOMBBLASTRADIUS (promień raż. laser tripbomb);
– define MORTERBLASTRADIUS (promień raż. devistator'a);
(Lepiej nie przesadzać, gdyż mogą wszędzie zgasnąć światła).

Tu musimy przerwać z powodu braku miejsca, kontynuacja już za miesiąc. Przypominam, że czekamy na wszelkie rzeczy (dające się wydrukować) związane z „Duke Nukem 3D". Każdy nowy list z nieopublikowanymi kodami, wskazówkami, wrażeniami, opowiadaniami bierze udział w losowaniu. Nagrodami są gry ufundowane przez Mirage Software: „Inferno", „International Tennis Open", „Johnny Bazookatone", „Chaos Control" i pełna wersja „Duke Nukem 3D". Zaznaczajcie w listach którą pozycję wybieracie!

W tym miesiącu wygrał Bartosz Maciejewski z Poznania, który zażyczył sobie pełną wersję Duke'a. Cool!

Krokodyl Delux (duka o Nuku)
(a Jaszczur Kuka w Quake)

Daley Thompson's World Class Decathlon





Dziesięciobój powszechnie uważany jest za dyscyplinę wymagającą od zawodników największej wszechstronności. Jego korzeni możemy doszukiwać się w starożytności. Co prawda z tamtych czasów wywodzi się tylko nazwa (gr. deka = dziesięć, athlos = konkurencja, dziesięciobój jako taki nie był rozgrywany), natomiast najbardziej zbliżoną konkurencją był pięciobój (bieg na długość stadionu, skok w dal, rzut dyskiem, rzut oszczepem, zapasy).

Korzenie współczesnego dziesięcioboju sięgają natomiast połowy XIX wieku, kiedy to, początkowo w Irlandii, a później w Stanach Zjednoczonych rozgrywano zawody zbliżone już do nam współczesnych. Obecny kształt dziesięciobój przybrał natomiast w Skandynawii, tam też, na Igrzyskach w Sztokholmie (w 1912 roku) stał się dyscypliną olimpijską. (Dla przypomnienia: na dziesięciobój składają się następujące dyscypliny: bieg na 100 metrów, skok w dal, pchnięcie kulą, skok wzwyż, bieg na 400 metrów, bieg na 110 metrów przez płotki, rzut dyskiem, skok o tyczce, rzut oszczepem i bieg na 1500 metrów. Zawody rozgrywane są w ciągu dwóch dni, po pięć dyscyplin każdego dnia)

STUKANIE W GUZICZKI

Gry, zwykle zwane dekatlonami, nigdy nie cieszyły się wielkim powodzeniem. I nic dziwnego. W odróżnieniu od takich dyscyplin jak piłka nożna czy hokej (czy też w ogóle gier zespołowych) lekka atletyka jest o wiele mniej „grywalna". Nie ma się zresztą czemu dziwić – dość łatwo jest zasymulować grę w piłkę, ale jak przenieść do komputera bieg czy też pchnięcie kulą? Zazwyczaj gracz musiał wykonywać czynność, o której to pomyślałem wczytując po raz pierwszy tę grę. Chodzi mi tutaj oczywiście o szalone naparzanie w klawiaturę (lub machanie joystickiem), które to miało odzwierciedlać szybkość biegu zawodnika. Po kilkunastu minutach spędzonych przy takiej grze palce gracza oraz klawiatura niejednokrotnie nadawały się do wymiany. Nic dziwnego, że gra oparta na takiej zasadzie nie była zbyt atrakcyjna.

„DT's Decathlon" jest pierwszą symulacją dziesięcioboju wydaną po dość długiej przerwie. Jej autorzy nazywają swój produkt „grą strategiczno-zręcznościową". Jeżeli myślimy o grze sportowej, to trzeba przyznać, że takie zestawienie jest dość niezwykłe. Jak więc wygląda to w działaniu?



Grać możemy w jednym z trzech trybów: treningowym, pojedynczych zawodów lub też rozgrywek całorocznych. „Treningowy" jednakże nie oznacza w tym wypadku treningu zawodnika, a jedynie możliwość zapoznania się gracza z zasadami gry. W grze bierze udział ośmiu zawodników, każdym z nich sterować może człowiek lub komputer.

NA STADIONIE

Wydawcy chwalą się na wszystkie strony niesamowitą grafiką 3D stworzoną przy pomocy pakietu Lightwave (jeśli pecetowcy nie wiedzą jeszcze co to jest, to niech zapytają najbliższego, i tak już sponiewieranego, posiadacza Amigi). Faktycznie, wygląda to nieźle. Szkoda tylko, że działa umiarkowanie szybko (na 486 DX4/100, 8MB zawodnicy poruszają się momentami jak muchy w smole, przy 686 P150+ i 16 MB wygląda to już lepiej, choć nadal nie jest doskonale). No, chyba już mogę przejść do najważniejszego, czyli: jak poradzono sobie z udziałem gracza w grze. Brzmi to dość idiotycznie, ale przecież do tego, jak już wspomniałem, sprowadzały się problemy wszystkich poprzednich dekatlonów. Tym razem wszystko wykonuje się przy pomocy myszy. Nie znaczy to oczywiście, że umieszczamy tego sympatycznego gryzonia w odpowiednim urządzeniu i sprawdzamy jego sprinterskie możliwości (chociaż gdyby ktoś taki pomysł zrealizował...). Chodzi o to, że podczas rozgrywania każdej konkurencji należy w odpowiednim momencie kliknąć odpowiednim przyciskiem. Na przykład podczas skoku wzwyż należy kliknąć po raz pierwszy aby rozpocząć rozbieg, następnie aby zawodnik wyskoczył w górę, i na końcu, w chwili kiedy znajduje się w najwyższym punkcie nad poprzeczką. Ostatnie kliknięcie powoduje wyrzut nóg i gładkie zaliczenie wysokości. Niestety, ponownie najgorzej wygląda to w przypadku biegów. Tutaj niestety trudno byłoby wprowadzić jakąkolwiek kontrolę techniki zawodnika. W związku z tym podczas biegów współudział gracza ogranicza się właściwie tylko do wystartowania zawodnika po strzale startera, ewentualnie jeszcze do rzutu na taśmę podczas finiszu (w czasie biegu przez płotki należy oczywiście także w odpowiednich momentach skakać). Wszystko to powoduje, że ostatnia konkurencja dziesięcioboju – bieg na 1500 metrów jest wyjątkowo nudna. Na szczęście wyniki każdej z konkurencji można nakazać wyliczyć komputerowi. Rezultaty są wtedy obliczane na podstawie predyspozycji zawodnika do danej dyscypliny (odpowiednie parametry można regulować w ograniczonym zakresie podczas tworzenia nowych zawodników przed rozpoczęciem gry) oraz wskaźnika zmęczenia w danym dniu. Ów wskaźnik zmęczenia jest również istotnym elementem gry. Przed rozpoczęciem każdej z konkurencji ustalamy, czy chcemy ją wykonywać z całych sił, czy też raczej na luzie. W zależności od tego następuje odpowiedni ubytek sił zawodnika. Kiedy będą one bliskie zeru, w widoczny sposób pogorszą się też wyniki.

Sprawność zawodników z czasem wzrasta. Po zakończeniu każdych zawodów podczas gry w trybie całorocznym otrzymujemy pewną ilość punktów. Odpowiednio je rozdzielając możemy zmieniać parametry zawodnika – w ten sposób rozwiązano problem treningu.

Jaką więc grą jest „DT's Decathlon"? Jak wszystkie dekatlony, z całą pewnością dość dziwną. Z powodu samej natury tych zawodów komunikacja z graczem musiała zostać ograniczona. Równocześnie jest ona o wiele lepiej rozwiązana niż w produkcjach sprzed kilku czy kilkunastu już lat. Do tego dochodzi niezła grafika i dźwięk. W sumie jednak jest to propozycja chyba tylko dla zagorzałych fanów lekkiej atletyki w najbardziej uniwersalnym wydaniu.

PS – A czy właściwie wiecie, kim jest patron tej gry – Daley Thompson? Oczywiście, dziesięcioboistą. I to zasłużonym. Dwukrotnie zdobył olimpijskie złoto, czterokrotnie bił rekordy świata (w tym swoje własne). W grze można zapoznać się z jego postacią oraz opiniami na różne sportowe tematy.

LUX

DALEY THOMPSON'S WORLD CLASS DECATHLON

INTERACTIVE MAGIC '96

MARKSOFT

👍	?	♪	✎
7	4	8	8

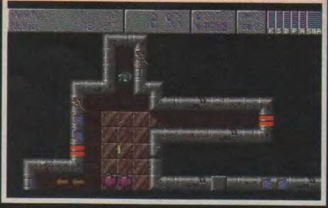
PC 486DX/66, 8 MB RAM, CD-ROM, WINDOWS 95

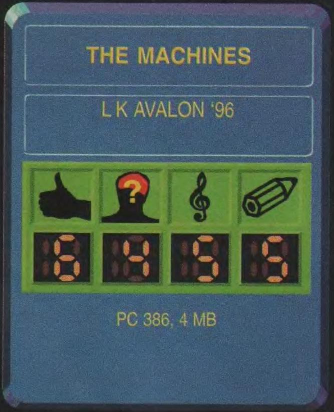
PREHISTORIA



THE MACHINES

CYBERNETYCZNE SZALEŃSTWO?





„The Machines" to tytuł gry zręcznościowej spolszczonej przez L.K Avalon. Napisałem spolszczonej, ponieważ miałem już okazję zagrać w „Machines" jakiś czas temu i była to gra w języku angielskim.

„Wyobraźcie sobie sport przyszłości. Sport, w którym ogromne cybernetyczne maszyny firmowane przez przemysłowe koncerny toczą walki w specjalnie zaprojektowanych labiryntach". Wow, po takim wstępie można się spodziewać wszystkiego – od hitu po najgorszą szmirę, z pewnym niestety naciskiem na to drugie. Osobiście spodziewałem się (nie wiadomo czemu), że będzie to coś w stylu „Dooma", gdzie będziemy kierowali robotem i musieli zabić innego robota. A co to naprawdę jest? Trudno ocenić – sama gra polega na tym, że sterujemy „robotem" widzianym z góry i strzelamy we wszystko co się rusza, zbieramy klucze i... to wszystko.

No, niezupełnie. Poza samą walką mamy jeszcze do dyspozycji wątek – nazwijmy go tak dla czystej rozrywki leksykalnej – intelektualny (to nie jest zdanie Simona, dopisałem je ja, Borkowski Marcin). Przed walką znajdujemy się w mieście, w którym można wymienić broń na lepszą, zdobyć na czarnym rynku informacje o sposobach przechodzenia kolejnych poziomów, porobić zakłady i wygrać/stracić dużą ilość gotówki, itd. Przed „walką" ustalamy ubezpieczenie tj. co z naszego sprzętu ubezpieczamy (chyba chodzi mu o PZU, bardzo szanownych czytelników przepraszam za młodszego kolegę – Naczelny).



Od strony graficznej gra prezentuje się przeciętnie (mówiąc delikatnie). Standardowy tryb VGA, niedopracowane labirynty, itp. Do tego dochodzi także kiepska muzyczka.

Głównym plusem jest jej grywalność. Może mi nie uwierzycie, ale gdy ją odpaliłem nie mogłem się oderwać od komputera (butapren? – MB). Ta gra ma w sobie coś takiego co wciąga człowieka i powoduje, że zmusza do przechodzenia kolejnych etapów. Bardzo dobrze, że jest ich kilkadziesiąt.





Przeciętna grafika i muzyka, fajne miasto i duża grywalność to cechy gry „The Machines". Polecam, ale bez specjalnego entuzjazmu.

SIMON (i Borek)

Olimpiada 96 Atlanta czy Atlantyda?

W chwili kiedy pisze te słowa do rozpoczęcia letniej Olimpiady w Atlancie pozostało marne kilka godzin. Prawdopodobnie w chwili, gdy czytacie ten tekst Olimpiada jest już dawno skończona, emocje zdążyły opaść, a zmagania sportowców są tylko wspomnieniem (mówili że nie można podróżować w czasie, a tu proszę przyszłość jest przeszłością – czy jakoś tak?). Dla mnie w każdym razie emocje dopiero nadejdą, ze zdenerwowaniem będę śledził Olimpiadę obserwując czy naszym sportowcom uda się zdobyć złoto, albo w ogóle jakiś medal. Cóż kondycja naszego sportu nie jest najlepsza, ale mam nadzieję, że wreszcie coś się zmieni (Wy już wiecie, ile medali zdobyliśmy).

Jeżeli wciąż Wam mało sportowych emocji albo chcielibyście powspominać Atlantę możecie zagrać w wydaną przez firmę L.K.Avalon grę „Olimpiada 96".



Można w niej spróbować swych sił w sześciu dyscyplinach: rzucie młotem, strzelaniu do rzutków, biegu na sto metrów, łucznictwie, skoku w dal i rzucie oszczepem.

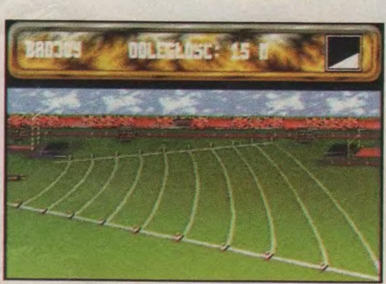
Gra jest dość typowa i nie wnosi nic nowego w dziedzinie olimpiad. Sterowanie jest raczej tradycyjne – szybkie machanie dżojem w prawo i lewo powoduje rozpędzanie się zawodnika, a naciśnięcie przycisku fire wyrzuca oszczep, kulę czy co tam innego ma przy sobie zawodnik. W łucznictwie musimy naprowadzić drżący kursor na cel i wystrzelić. Zupełnie inna sytuacja jest w strzelaniu do lotek – to lotki się poruszają, a my musimy najechać na nie celownikiem i strzelić.





Grafika i dźwięk są jak na możliwości Amigi raczej przeciętne, podobnie z resztą jak cała gra. Zresztą tak naprawdę wszystkie olimpiady są takie same, zmienia się nieco tylko oprawa – trudno wymagać więc od autorów, aby wymyślili coś zupełnie nowego. Jeżeli jednak ktoś lubi gry sportowe, to być może skusi się na „Olimpiadę". Ja jednak nigdy nie przepadałem za grami sportowymi. Zawsze wolałem sport na świeżym powietrzu – można się wtedy wygodnie położyć na trawce i popijając piwko spoglądać od niechcenia jak inni się męczą...

BADJOY





Uniwersytet Gracza

O grafice wykład chyba drugi

Za ten temat biorę się już od dłuższego czasu – będzie z pół roku. Wprawdzie kilka wykładów wstecz pisałem o stosowaniu różnych technik do generowania grafiki, jednak przyszło potem kilka listów, – że po łebkach, że bez szczegółów, że nie wiadomo o co tak naprawdę chodzi. Jeden czytelnik zapałał nawet świętym oburzeniem, że nie wydrukowałem ani kawałka kodu, na podstawie którego mógłby napisać własnego jeśli nie „Quake", to przynajmniej „Dooma"... Tak nie będzie – o ile dobrze pamiętam wydrukowaliśmy w TS kawałek programu dokładnie jeden raz i w najbliższym czasie nie należy się spodziewać zmiany tego wyniku. Piszemy o grach, fragmenty kodu będą, jak zaczniemy się zajmować procesem ich tworzenia. Mam tylko wątpliwości, czy będzie to jeszcze ciągle to samo pismo.



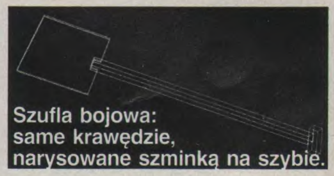
Rozciągamy gumkę – raz jest lepiej, raz gorzej, ale młotek daje się rozpoznać.

Ale dość o tym – przechodzimy do samego mięsa. Załóżmy, że okazje po temu są trzy – po pierwsze, pojawił się „Quake," po drugie, dostaliśmy do testów kartę graficzną opartą o kość ViRGE. Po trzecie wreszcie, po okrągłym roku walki udało mi się poprawnie zainstalować Windows 95 wraz z DirectX i Direct3D (nie będę pisał co myślę o „tfurcach" Windows 95, ale kilka rzeczy im nie wyszło; Windowsy jak ten głupek – czego nie wiedzą, to zmyślą). Wszystkie te trzy fakty mają jeden wspólny mianownik – sposób tworzenia grafiki stosowany w najbardziej zaawansowanych technicznie grach. Dlaczego – będę wyjaśniać powoli, w trakcie wykładu.

Naszym zadaniem będzie dzisiaj zrozumienie, w jaki sposób tworzony jest obraz taki, jak w „Quake" (albo „DOOMie", albo „Duke Nukem 3D", wbrew pozorom różnice są stosunkowo niewielkie). Zacznijmy od mojego ulubionego eksperymentu myślowego (można go zresztą przeprowadzić w rzeczywistości). Stajemy przed oknem, albo ustawiamy sobie przed nosem szybę, zamykamy jedno oko, bierzemy do ręki mamy szminkę i zaczynamy na szybie rysować krawędzie widzianych przez nią przedmiotów. Najlepiej patrzeć na coś stosunkowo prostego – pudełko od zapałek, albo klocowaty budynek. Po chwili na szybie znajdzie się mniej lub bardziej udatne odwzorowanie rzeczywistości – wprawdzie składające się z samych krawędzi, ale kształt pudełka (albo budynku) powinien być zachowany. Właściwie zadanie można sobie jeszcze bardziej uprościć – w przypadku pudełka wystarczy zaznaczyć położenie jego rogów, a potem połączyć je prostymi odcinkami przy linijce. Mamy odwzorowane to, co widzimy? Jakoś tam mamy. Jeżli będziemy wykonywać takie odwzorowanie co chwila, w zależności od położenia bohatera gry, a zamiast szyby użyjemy ekranu monitora – wykonaliśmy pierwszy krok na drodze do „Quake".

To, co zrobiliśmy, nazywa się rzutowaniem i wymaga wykonania serii obliczeń – na tyle prostych, że powinien się z nimi uporać przeciętny maturzysta. Sposób postępowania powinien być następujący: najpierw tworzmy sobie jakiś świat, składający się ze ścian (zupełnie jak pudełko zapałek). Potem wymyślamy sposób przechowywania informacji o tym świecie (sprawy nie ruszam, bo napisano na ten temat kilka opasłych książek; do prostych zadań jak ktoś potrzebuje sam sobie coś na poczekaniu wymyśli. Potęga „DOOMa" i gier mu podobnych polega właśnie na odpowiednich strukturach danych, w których przechowywane są informacje o świecie gry). Teraz rzutujemy położenie wszystkich wierzchołków i odpowiednie rzuty łączymy ze sobą liniami prostymi (dociekliwych informuję, że do wykonania rzutowania wystarczy znajomość twierdzenia Talesa).

Jak na razie mamy świat, składający się z samych krawędzi (wireframe, jak pisują anglosasi). Trzeba go jeszcze po pierwsze – wypełnić mięsem, po drugie – pozasłaniać te kawałki, których ma nie być widać. Zacznijmy od tego drugiego. O ile wszystkie wieloboki, z których składają się ściany obiektów w naszym świecie spełniają kilka warunków (wystarczy, że są wypukłe i nigdy się nie przecinają), sprawa jest mało skomplikowana – trzeba je posortować tak, żeby zawsze te, które przesłaniają inne były przed nimi. Z listy wyrzucamy wszystkie te wieloboki, których widoczne powierzchnie nie są skierowane w stronę ekranu. Teraz rysujemy je w kolejności od najdalszych do najbliższych – i sprawa załatwiona, to co miało być zasłonięte jest zasłonięte! Wypełnianie mięsem jest stosunkowo proste – mamy położenia wierzchołków, jeżeli nie zapomnieliśmy w naszych danych zapisać informacji o tym, które wierzchołki tworzą które wieloboki, wystarczy te wieloboki wypełnić. Wprawdzie świat będzie strasznie płaski (podobny do videoclipu „Money for nothing" Dire Straits), ale da się poznać co jest co. W grach odpowiednikiem tej techniki będzie oczywiście „Retaliator", albo – z nowszych tytułów – amigowy hit z ostatnich miesięcy, „Desert Wolf".

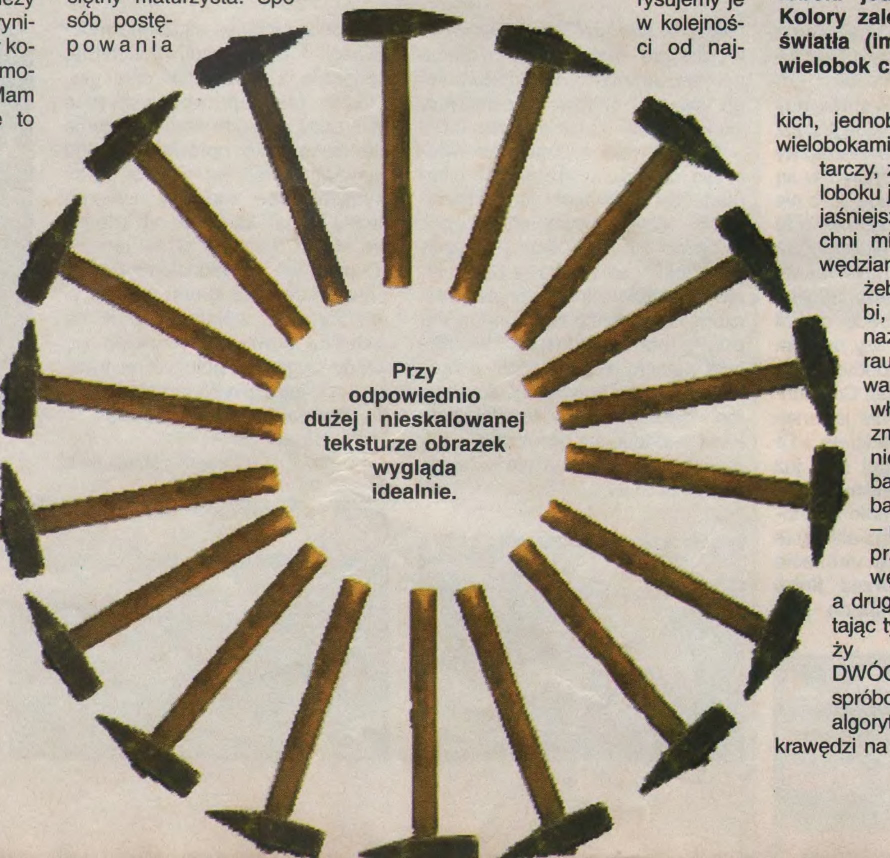


Szufla bojowa: same krawędzie, narysowane szminką na szybie.

Weźmy się za „uplastycznianie" naszego świata. Najprostszy sposób polega na zastąpieniu gładkich, jednobarwnych wieloboków wielobokami cieniowanymi. Wystarczy, że jedna krawędź wieloboku jest ciemniejsza, druga jaśniejsza, a barwa powierzchni między obydwoma krawędziami zmienia się liniowo, żeby obrazek nabrał głębi, a technika zyskała nazwę cieniowania Gourauda. Tak, tak – cieniowanie Gourauda polega właśnie na tym, że kolor zmienia się w sposób liniowy. Wyznaczenie barw krawędzi jest już bardziej skomplikowane – można albo na rympał przyjąć, że jedna krawędź jest jaśniejsza, a druga ciemniejsza (pamiętając tylko, że krawędź należy równocześnie do DWÓCH wieloboków), albo spróbować opracować jakiś algorytm, który określi barwę krawędzi na podstawie barwy wie-



Garnek bojowy: wszystkie wieloboki jednolicie wypełnione. Kolory zależą od kąta padania światła (im kąt ostrzejszy,tym wielobok ciemniejszy).



Przy odpowiednio dużej i nieskalowanej teksturze obrazek wygląda idealnie.

loboku i jego ustawienia w stosunku do ekranu i jakiegoś źródła światła. Gwoli ścisłości dodam, że metoda na rympał sprawdziła się już w kilku całkiem niezłych tytułach.



Najlepsze efekty uzyskuje się jednak w nieco inny sposób, polegający na nakładaniu na wieloboki tekstur. Czego? No, tych, tekstur, przecież napisałem. Zaraz będzie dokładniej.

Tym razem do eksperymentu myślowego posłuży nam łopata bojowa herbu młot. Jej uproszczona wersja, przygotowana na potrzeby kolejnej wersji „Toshindena", powinna się składać z bardzo długiego prostopadłościanu (stylisko) i bardzo płaskiego prostopadłościanu (sama łopata). Herbowy młotek znajduje się na płaskim prostopadłościanie. Namalujmy go na prostokątnym kawałku gumy, po czym znanym nam już sposobem narysujmy łopatę szminką na szybie. Miejsce, w którym powinien znajdować się młotek nie ma już wiele wspólnego z prostokątem – o ile nie zrobiliśmy żadnego błędu, mamy do czynienia z jakimś rombem. Weźmy teraz nasz kawałek gumy z młotkiem i naciągnijmy go tak, żeby krawędzie gumy pokrywały się z liniami zrobionymi szminką na szkle. Wygląda nieźle, nie sądzicie?

A teraz o tym, jak to się robi w praktyce, bo nikt w komputerze nie będzie się zajmował naciąganiem gumy na łopatkę. Wyobraźcie sobie narysowany na ekranie romb (czyli łopatę). Każdy punkt na jego krawędzi odpowiada jakiemuś punktowi na krawędzi naszej tekstury z młotkiem, policzenie który punkt odpowiada któremu znowu nie jest trudniejsze, niż zadanie maturalne z matematyki dla klasy humanistycznej (bardzo humanistycznej). Teraz robimy coś takiego – nakładamy teksturę na ekran poziomymi paskami (albo pionowymi). Robimy tak dlatego, że w ten sposób najłatwiej jest adresować pamięć ekranu, a co za tym idzie algorytm będzie bardzo szybki. Ponieważ już przed chwilą ustaliliśmy, że potrafimy odpowiednio poprzeliczać punkty na krawędziach, robimy właśnie taką operację. Bierzemy poziomy (albo pionowy) odcinek na ekranie, obliczamy, które punkty na krawędziach naszej tekstury odpowiadają końcom odcinka na ekranie i zaczynamy kolejne piksele (będą się od tego momentu nazywać tekselami, od TEXture ELement) odcinka łączącego punkty na krawędziach tekstury przenosić na ekran, na którym staną się kolejnymi pikselami poziomego (lub pionowego) odcinka. Uff, powyższe zdanie to straszny potworek, ale chyba nie jest trudniejsze do zrozumienia niż algorytm, który opisuje.

W sumie sprawa sprowadza się do wycięcia z tekstury odpowiedniego odcinka łączącego dwa punkty na jej krawędzi i przeniesienia go na ekran. Najszybszym znanym algorytmem wyznaczania kolejnych punktów odcinka jest algorytm Bresenhama i to on jest tu stosowany – jak już kiedyś wspominałem (choć nie wprost), bez algorytmu Bresenhama nie dałoby się chyba napisać żadnej sensownej gry (sensownej zarówno graficznie, jak i dźwiękowo). Oczywiście, ponieważ długość odcinków pobieranego z tekstury i rysowanego na ekranie nie jest zwykle taka sama, trzeba się liczyć z kłopotami – niektóre piksele tekstury będą niewykorzystane, inne wykorzystywane kilkakrotnie (tak powstaje sławetna „pikseloza" w „DOOMie").

Oczywiście tak przenoszone tekstury nie wyglądają najlepiej, w zależności od odległości giną w nich piksele, albo niektóre rosną aż do bólu, jednak w szybkiej, dynamicznej grze nie ma to znaczenia – mózg i oko ludzkie łatwo dają się oszukać, wypełniając dziury treścią, której na ekranie nie było. Sytuacja nie jest zresztą tak tragiczna jak mogłoby się zdawać – popatrzcie na obrazki. O ile mały młotek wygląda tak sobie po wykonaniu na nim różnych operacji, ten prawdziwszy w trakcie obrotów wygląda całkiem nieźle (oryginalna tekstura którą obracałem miała rozmiary 100 na 100 pikseli, mały młotek miał 32 na 32).

Zastosowanie tesktur jest bardzo szerokie – w ten sposób można nałożyć na ścianę nie tylko cegły, ale i drzwi, okno, a nawet zawartość widzianego przez to okno pokoju (choć w tym ostatnim wypadku efekty będą nieszczególne).

Teraz mamy już z głowy praktycznie wszystkie elementy, niezbędne do pisania „DOOMa" (poza strukturami danych oczywiście). Żeby stworzyć „Quake", trzeba dołożyć coś jeszcze. Tym czymś będzie jakaś technika poprawiająca wygląd tekstur w sytuacjach ekstremalnych – kiedy są oglądane z bardzo bliska albo bardzo daleka. Napisałem „jakaś" celowo, bo nie mam zamiaru wnikać za bardzo w szczegóły – stosuje się tych technik kilka, z czego najwygodniejsza do wykorzystania (bo mało obciążająca procesor, choć dość pamęciożerna) polega na użyciu kilku tekstur do pokrywania tego samego obiektu (tzw. MIP mapping). Im obiekt jest dalej, tym mniejszej tekstury się używa. Można stosować również techniki polegające na aproksymowaniu barw pikseli na ekranie na podstawie barw sąsiadujących ze sobą pikseli tekstury, co jest jednak bardzo obliczeniochłonne.

Są jeszcze dwie techniki, o których warto wiedzieć. Pierwsza dotyczy tworzenia obrazów, w których tworzące je wieloboki mogą się przecinać, mogą być wklęsłe, a nawet wcale nie muszą być wielobokami i to w dodatku płaskimi. Ten cud techniki nazywa się Z-buffer i polega na zapamiętywaniu dla każdego rysowanego na ekranie piksela odległości odpowiadającego mu elementu od rzutni (czyli ekranu). Oczywiście piksel zaznacza się tylko wtedy, gdy jest bliżej obserwatora niż już narysowany – w ten sposób (niestety, pamięcio- i procesorożerny) można uzyskać znacznie lepsze efekty niż przy sortowaniu wieloboków.

Druga rzecz nie jest już takiego kalibru, ale też warto ją wspomnieć – chodzi o mgłę, czyli efekt atmosferyczny. Sprawa jest w sumie banalna – im dalej od obserwatora znajduje się rysowany piskel, tym bardziej jego barwę miesza się z jakimś dowolnie wybranym kolorem tła. Wprawdzie znowu wymaga to dodatkowych obliczeń, jednak efekt bywa tego wart.

Dlaczego wspomniałem na początku „Quake" jest chyba dla wszystkich zrozumiałe, ale co mają do tematu ViRGE i Direct3D? Oj mają, i to bardzo dużo. ViRGE potrafi wszystkie opisywane tu operacje (poza rzutowaniem) wykonywać sprzętowo, odciążając procesor. A Direct3D to biblioteka, zawierająca procedury wykonujące wszystkie opisywane tu czynności. Zadaniem piszącego grę pod Windows 95 będzie więc przygotowanie tylko tej części programu, która odpowiada za przekształcenia geometryczne i rzutowanie – samo rysowanie i teksturowanie można zwalić na Direct3D. Co chyba najistotniejsze – jeżeli w komputerze znajdować się będzie karta graficzna z kością ViRGE albo dowolną inną, potrafiącą sprzętowo wykonać operacje teksturowania, Direct3D umyje ręce (?) i przekaże zadanie dalej sprzętowi, odciążając tym samym programistę od pisania driverów do wszystkich możliwych kości akceleratorów. Dlatego niestety gry pod Windows 95 mogą zwyciężyć, choć – jak już wspominałem na początku – kilka rzeczy w tych Windowsach nie wyszło...

Naczelny

P.S. Kilka razy pisałem w tekście (z właściwą sobie swobodą omijając sprawę jako oczywistą) o „obliczaniu barwy". W trybach 256 kolorowych nie jest to tak proste i wymaga bardzo starannego doboru palety, jednak można to sobie bardzo prosto wyobrazić w trybie True Color – każda składowa (Red, Green, Blue) przyjmuje wartości z przedziału 0..255 (całkiem ciemno, zupełnie jasno), tym samym przejście od koloru niebieskiego do czerwonego to nic innego, jak start z punktu (0, 0, 255) i dojście do punktu (255, 0, 0). Jak nie trudno zgadnąć, po drodze natkniemy się między innymi na punkt (128, 0, 128), w którym będzie nam całkiem fioletowo.

Wendrujonca nerka

zaniedbany magazyn turystyczny









PROPOZYCJE DO LISTY LETNIEJ PRZEBOJOW

1. margaryna (Krzywe Ryje)
2. Kiling me softly with Jig-saw (Fugitives)
3. Widziałam Borka cien (Wariacki Maniak)
4. W bramie do nieba wzielas mnie (Rafał Piasek)

...

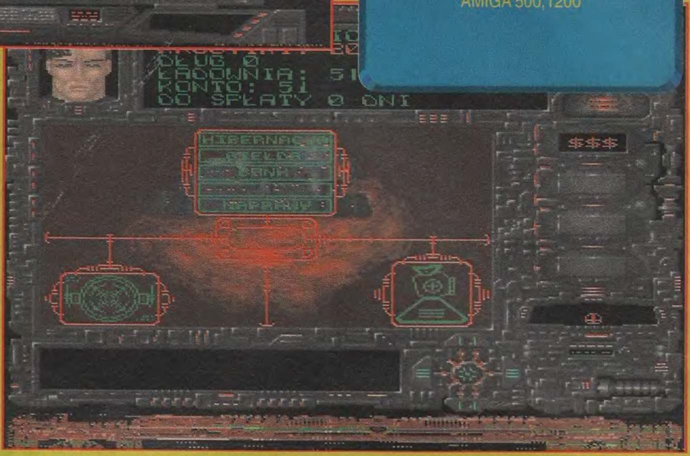


HELIOSFERA

MARKSOFT '96

👍	?	𝄞	✎
6	2	3	5

AMIGA 500,1200



Heliosfera

Rodzime amigowe gry strategiczne można policzyć na palcach jednej ręki. W gruncie rzeczy to nic dziwnego – napisać przyzwoitą strategię to nie to samo co sklecić kolejną sztampową zręcznościówkę. Tutaj przed autorami stoi zadanie poruszenia nie tylko mięśni, ale też i szarych komórek gracza. Cieszy więc pojawienie się każdego nowego tytułu w tej kategorii.

Grę testowałem w wersji przedpremierowej (tzn. bez instrukcji), w związku z czym sam musiałem „rozpracować" wszystkie jej opcje. I tu muszę przedstawić pierwszy zarzut – gra jest zdecydowanie mało intuicyjna. Główny ekran upstrzony jest wieloma ozdobnikami, bez pomocy trudno czasem dojść do tego, że jedne z nich, wyglądające jak elementy tła są przyciskami funkcyjnymi, a inne wręcz odwrotnie – można na nich klikać do woli bez wywołania jakiejkolwiek akcji.

Po tej krótkiej uwadze wstępnej czas przejść do sedna sprawy. „Heliosfera" należy do gatunku określanego jako gry handlowe. Ich zasady są proste – tanio kupić, drogo sprzedać, na starość żyć z odsetek. Do jej pełnego określenia można dodać jeszcze przymiotnik „kosmiczna". Jako pierwszą (a przynajmniej jedną z pierwszych) gier tego typu można wymienić „Elite". W gruncie rzeczy chyba nikt nie wiedział o co w niej chodziło – można było grać w nią tygodniami, nabijając coraz bardziej rachunek i nie osiągnąć końca. Właśnie ta gra przychodzi na myśl, kiedy gra się w „Heliosferę".

Także i tutaj znajdujemy się w pewnym, dość rozległym, systemie (jednak w porównaniu z setkami układów w „Elite" przypomina on raczej mapę małej wioseczki, jego cechą szczególną jest natomiast fakt, że jest on sztucznie stworzony – znajduje się wewnątrz olbrzymiej kuli, tytułowej Heliosfery, i jest zamieszkany przez wyjątkowo rozwiniętą cywilizację. Nasuwa się więc pytanie – jakie szanse na sukces może mieć w tych warunkach ograniczony człowiek?), otrzymujemy niewielki, marny stateczek i kilkanaście kredytów na początek. Zostajemy także wciągnięci w poczet gildii kupieckiej. Rozpoczyna się powolne pięcie po szczebelkach organizacyjnej drabiny. Cel jest wyraźnie określony – zasiąść w fotelu arcymistrza gildii.

Czeki, weksle, funty, jeny Ogarniają wsze systemy

Początek jest zniechęcająco trudny. Przy tak ograniczonym kapitale założycielskim nie można nawet marzyć o poważnym handlu. Nawet zaciągnięcie pożyczki w banku nie na wiele się zdaje – większość towarów (z listy obejmującej kilkanaście pozycji) jest piekielnie droga – na początku nie można pozwolić sobie nawet na kupno jednej sztuki (nie mówiąc zresztą o najdroższym z nich – bombie termojądrowej – na początku gry jej cena przekracza Twe zdolności finansowe ok. 1,5 mln razy). Zaczynać trzeba więc od drobnicy – woda, żywność. Pojawia się tutaj druga wada gry – wszystkie zakupy robi się „na oślep", nie są dostępne żadne informacje na temat innych planet. Nie chodzi mi tutaj oczywiście o żaden szczegółowy wykaz cen – to by było zbyt proste, wystarczyłoby jednak podanie profilu produkcji w żądanym miejscu.

Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem tę grę, bałem się, że będzie polegała ona tylko na przeglądaniu arkuszy z cenami towarów i sterowaniu załadunkiem. Na szczęście autorzy dodali także niewielki element zręcznościowy. Niestety, pozostawia on wiele do życzenia. Elementem tym jest lot między kolejnymi układami. Można to było rozwiązać tak, jak w „Elite" (trójwymiarowy symulator), albo tak jak w „Awesome" (dwuwymiarowa, niezwykle dynamiczna strzelanina). Niestety, w tym przypadku autorzy się nie wykazali. Niby nie jest to zasadniczy element gry, ale można było postarać się o coś więcej niż dość drętwa strzelanina z kilkoma zaledwie typami przeciwników.

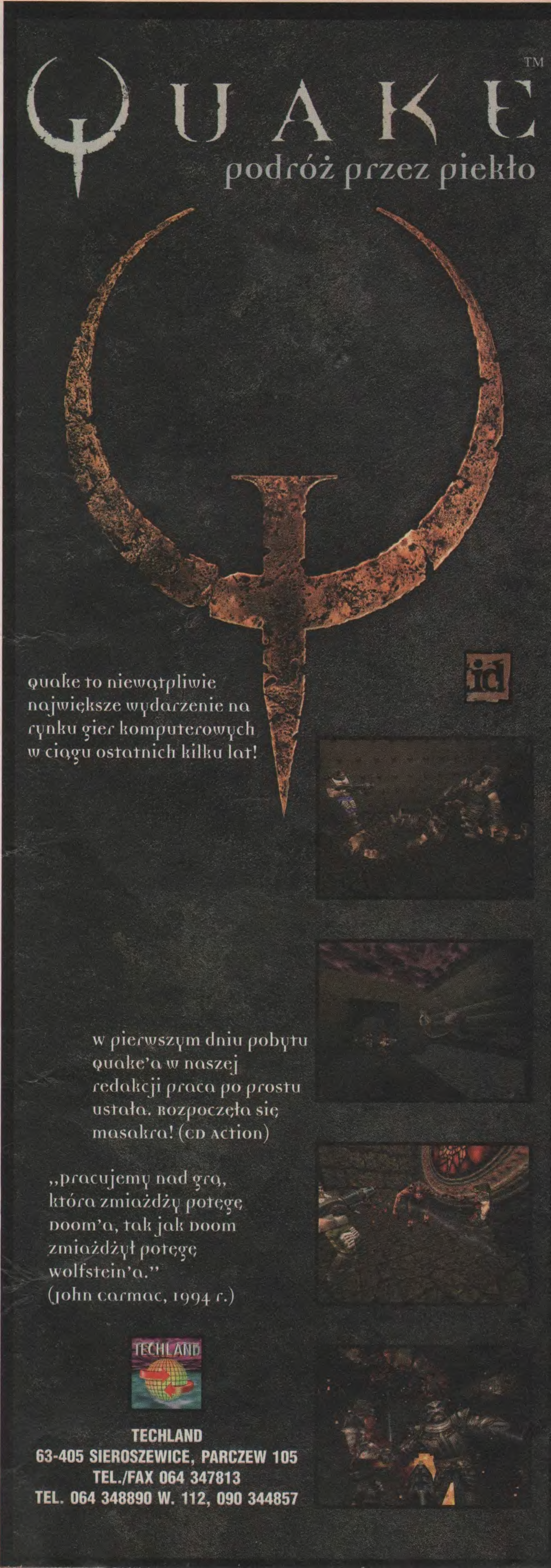
Akcję urozmaicają także i inne elementy. Jednym z nich jest tawerna – można tu wpaść na kufelek piwa lub też zagrać w kości. Drugi natomiast to niespodzianki losowe, takie jak np. kontrola celna (w razie wykrycia nielegalnego towaru przepadkowi ulega on, gotówka – to dlatego w grze istnieje bank – oraz część zdrowia gracza – karą za przemyt są tortury) lub też np. zdradziecki strzał zza węgła zakończony ulżeniem portfelowi gracza. Co ciekawe napaści zdarzają się także przy zerowym stanie konta – w takim przypadku komputer z dumą (oraz, trzeba mu to przyznać, z żelazną logiką, informuje nas o stracie 0 kredytów).

O grafice nie wspomnę – przecież to nie dla niej tworzy się (i kupuje) tego rodzaju gry, mogłaby jednak stać na nieco wyższym poziomie. Podobnie jest z muzyką – na szczęście można ją w każdym momencie wyłączyć.

Do kogo skierowana jest ta gra? To jasne – dla miłośników tego gatunku – amatorów zręcznościówek raczej nie pociągnie. Jeżeli ktoś natomiast lubi sobie pohandlować i nie przeszkadzają mu pewne niedociągnięcia techniczne, nie powinien się zbytnio rozczarować. Na koniec natomiast mała uwaga osobista – wiem, że tak jest prościej i w ogóle, ale dlaczego znowu AMOS?

LUX





QUAKE™
podróż przez piekło
quake to niewątpliwie największe wydarzenie na rynku gier komputerowych w ciągu ostatnich kilku lat!
w pierwszym dniu pobytu quake'a w naszej redakcji praca po prostu ustała. Rozpoczęła się masakra! (CD Action)
„pracujemy nad grą, która zmiażdży potęgę Doom'a, tak jak Doom zmiażdżył potęgę wolfstein'a."
(john carmac, 1994 r.)
TECHLAND
TECHLAND
63-405 SIEROSZEWICE, PARCZEW 105
TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112, 090 344857

Przeżyjmy to jeszcze raz

Michael Jordan in Flight

Koszykówka została przerobiona na komputer kilkanaście razy. Jedną z ciekawszych produkcji tego typu przed paru laty była gra „Michael Jordan in Flight".

Ciekawych przede wszystkim ze względu na możliwości graficzne. Niewiele gier w tamtych czasach korzystało bowiem z trybu SVGA. „Michale Jordan" był prekursorem serii koszykówek Electronic Arts, którą na razie zakończyła na razie „NBA '96".

Doskonałość graficzna zawodników i boiska musiała zostać okupiona licznymi kompromisami: przeciw sobie stają drużyny złożone z trzech zawodników i grają na jeden kosz, wokół boiska nie ma nic (widzę ciemność). Cóż, wtedy królowały komputery 386 i nie należało od nich wymagać zbyt wiele.

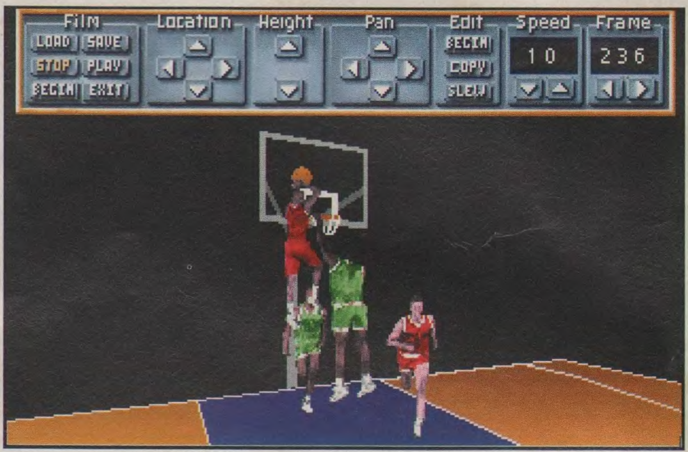
Paradoksalnie przesiadka na Pentiumy z szybkimi kartami graficznymi nie pozwoli cieszyć się pełnymi możliwościami programu. Sterowniki SVGA dołączono bowiem tylko do kilku najpopularniejszych w owych czasach kart graficznych, a te możemy w tej chwili podziwiać w muzeach. Mimo tego gra się całkiem nieźle. Prosta obsługa (wystarczą dwa przeciski myszy lub joysticka; nie ma opcji gry na klawiaturze), dynamiczna akcja, wybór pomiędzy grą towarzyską a grą w turnieju oraz możliwość zapisu na dysk bardziej udanych zagrań w postaci krótkich filmów (można wybrać widok z jednej z kilku kamer!) powinny zachęcić wszystkich posiadaczy nieco słabszych komputerów do spojrzenia życzliwym okiem na tę grę.

Pałcjusz

Dystrybutor: IPS CG
Komputer: PC-CD, 4 MB RAM
Cena: 39,04 zł







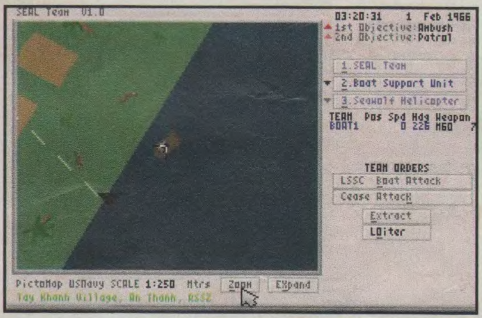
SEAL TEAM

Wycieczka do Wietnamu

Wielokrotnie w grach komputerowych wykorzystywano motyw komandosów i ściśle tajnych akcji w dżunglach rojących się od wrogów i pułapek. Pamiętam grę „Gun Boat", w której pływało się łodzią patrolową po krętych rzeczkach Wietnamu wykonując różne zadania. „Seal Team" firmy Electronic Arts jest do niej bardzo podobny, zarówno pod względem grafiki jak i tematyki. Różnica polega na tym, że tym razem jesteśmy dowódcą czteroosobowej drużyny amerykańskich komandosów i poruszamy się głównie lądem.

Jak na każdej wojnie, trzeba strzelać, wysadzać i patrolować. Jednak w „Seal Team" nie wystarczy już mieć odpowiedniego uzbrojenia, żeby przejść przez całe pole walki rozwalając wszystko, co się da. Ponieważ przeciwnik na ogół przeważa liczebnie, ważne jest przede wszystkim, aby pozostać niezauważonym podczas zbliżania się na miejsce zadania. A jego cele bywają różne: zasadzka (rozbicie patrolu VietKongu), wysadzenie jakiegoś obiektu, porwanie czy obserwacja.

Misje, które przyjdzie nam wykonywać, są dość mocno osadzone w realiach historycznych. Często po udanym zakończeniu jakiejś akcji dowiadujemy się, jaki miała ona wpływ na przebieg wojny amerykańsko-wietnamskiej. To samo dotyczy również sprzętu. W zależności od rodzaju wykonywanego zadania trzeba określić ile bierzemy karabinów (jakich), apteczek, granatów lub innego wyposażenia, jak kajdanki (do porwania) czy krótkofalówka, za pomocą której możemy się porozumiewać ze wspierającymi nas oddziałami: czasem jest to helikopter, czasem łódź patrolowa. Pełnią one dla naszej drużyny bardzo ważną rolę: zapewniają dyskretne przybycie na miejsce akcji, ewakuację oraz wsparcie ogniowe podczas jej trwania. Grafika nie jest zła, ale mogłaby być lepsza. Jest to najprostszy rodzaj wektorówki, gdzie drzewa składają się z prostopadłościennego pnia i półprzezroczystej zielonej płaszczyzny. W wioskach, które zdarza nam się patrolować, nie możemy wchodzić ani do bunkrów ani do chat. Pomimo tego, w tej wektorowej dżungli można się nieźle ukryć, a całość robi raczej dobre wrażenie.



Dźwięk jest na dość dobrym poziomie. Co prawda nigdy nie byłem w Wietnamie na wojnie, ale sądzę, że tak to właśnie wygląda: krzyk ptaków, bzyczenie much i od czasu do czasu terkot M-16 (to ostatnie jest w dużej mierze uzależnione od nas).

Pomimo, że „Seal Team" nie jest graficznym hitem, dzięki dobremu dźwiękowi i realizmowi gry, podczas pełnego napięcia czołgania się po zielsku pełnym robali czuje się atmosferę walki.

WERNER

DYSTRYBUTOR : IPS Computer Group






„Moi starzy są w błędzie, myślą, że jak mam szlaban, to nigdzie nie latam...”
Microsoft
Microsoft Flight Simulator for Windows 95
As Real As It Gets
O rany silniki! Znosi mnie! Kurczę, kończy się paliwo! AAA !!! Gdzie jest spadochron?!!! Zaraz rozbijemy się o drapacz chmur! Uff... udało się... Tak. Tak będziesz krzyczeć, grając w Microsoft® Flight Simulator 6.0 i w inne gry, które przygotowała dla Ciebie firma Microsoft. Przecież wiesz, że trzeba czasem odlecieć...
Hellbender
Microsoft® Hellbender - jesteś komandorem super myśliwca i masz za zadanie samotnie powstrzymać inwazję bezdusznych najeźdźców. Przyszłość Koalicji Niepodległych Planet spoczywa w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny!
Deadly Tide
Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali... Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię... Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy przybyszów i uratować swoją planetę?
Monster Truck Madness
Microsoft® Monster Truck Madness - siadasz za kółkiem najbardziej odjazdowej maszyny na świecie. Dajesz gazu. Wyścig się rozpoczyna. Teraz już nic Cię nie zatrzyma...
SideWinder 3D Pro
Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro - super joystick, dzięki któremu masz w garści wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier). Istnieje również wersja Standard.
Promocje od 1 listopada 1996r.
BĄDŹ LEGALNY
Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
http://www.microsoft.com/poland/
oraz:
http://www.microsoft.com/games/
Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?
© 1996 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

C-64 Alternatywna forma zapisu

Z grami do C-64 zawsze był pewien kłopot. Pomijam tu oczywiście kwestię dostępności... Chodzi mi raczej o pamięci masowe. Kiedyś podstawę stanowił magnetofon. Do dziś pamiętam zabawę z gmeraniem w nim śrubokrętem i ustawianiem pochylenia głowicy. Poza tym istniał problem szybkości przesyłania danych i sposobu wczytywania gier zapisanych w kilku częściach. Potem przyszła kolej na stacje dysków. Oczywiście był to sprzęt o wiele wygodniejszy w użyciu, skończyły się też problemy z fragmentami gier. Niestety, w podstawowej wersji prędkość transmisji niewiele przewyższała tę znaną z magnetofonu. Co prawda istniały programy przyspieszające transmisję, wymagały jednak innego standardu zapisu plików. A nikt nie produkował niestandardowo zapisanych gier...

W tym miejscu pojawiają się kartridże. Porządna kasetka stanowi zapewne podstawowe wyposażenie większości komodorowców. Zazwyczaj jednak zapisane są na nich programy obsługi stacji dysków, kopiery, wspomniane dopalacze, czasami jakaś odmiana assemblera. O grach długo nie było w Polsce słychać. Zresztą, w czasach gdy kwitło piractwo, nie powinno to nikogo dziwić – na jednej kasecie czy dyskietce można było nagrać nawet kilkanaście gier. Zresztą nie istniała na rynku praktycznie żadna konkurencja – kartridże po prostu się nie opłacały.



Dzisiaj jest nieco inaczej. Oryginalne produkty są w cenie przystępnej praktycznie dla każdej kieszeni. Jeżeli więc cena kartridża jest niewiele wyższa od kaset), to wszystko przemawia właśnie za zdecydowaniem się na jego zakup.

Firma ATRAX z Warszawy wypuściła na rynek serię 20 kartridży (kolejne w przygotowaniu). Zawierają one po 4-5 gier. Lista ich jest, jak łatwo policzyć, dość długa, nie ma też zbytniego sensu jej zamieszczanie. Wystarczy chyba, że wspomnę o takich grach jak „Theatre Europe", „Operation Hormuz", „Count Duckula" czy też „Agent UOP". Wszystkie one były w swoim czasie wielkimi przebojami. I nadal mogą nimi być, zwłaszcza dla najmłodszych graczy. Niestety, lojalnie muszę uprzedzić, że większość tytułów to stare pozycje – sprzed 4-6 lat. Nowsze są właściwie tylko gry polskie. Ale cóż począć – praktycznie tylko u nas istnieje jeszcze rynek Commodore'a C64.

Nie chciałbym jednak kończyć tak pesymistycznym stwierdzeniem. Więc powtórzę jeszcze raz – zestaw gier na kartridżach może stać się przebojem. Są one niezwykle łatwe w obsłudze (pamiętać tylko należy o tym, aby wkładać je nalepką do góry, oczywiście przy wyłączonym komputerze) i szybkie. Zauważyłem jednak małe niedociągnięcie – przydałby się tu jeszcze przycisk RESET – jest on przecież tak łatwy w montażu, a oszczędziłoby się w ten sposób obwody obciążone włączaniem i wyłączaniem komputera.

LUX

Return Fire

100 misji

RETURN FIRE

WARNER INTERACTIVE INTERNATIONAL '96

OPTIMUS BIS

PC, WINDOWS 95

CENA: 110 zł

Rzadko kiedy dostajemy dwie gry w jednej (nie liczę dem dołączanych w celach promocyjnych), a tak dzieje się z najnowszą strzelanką produkcji Warner Interactive International.

Zasady w gruncie rzeczy są proste i nie należy z tego tytułu czynić zarzutu – w końcu ludzie nie po to sięgają po strzelanki by deliberować nad zawiłościami scenariusza i zagłębiać się w psychologiczne portrety bohaterów (jeśli ktoś sie upiera, może przeczytać w instrukcji legendę). Mamy więc 4 rodzaje broni: helikopter, czołg, wóz rakietowy i samochód terenowy. Naszym zadaniem jest odnalezienie bunkra dowodzenia przeciwnika, rozbicie go i uwiezienie znajdującej się tam flagi do swej bazy. Wygląda łatwo i przyjemnie, choć nie zawsze tak jest.

Gra składająca się ze 100 misji, podzielona została na 2 części: trening i turniej. Te z kolei na 10 części.

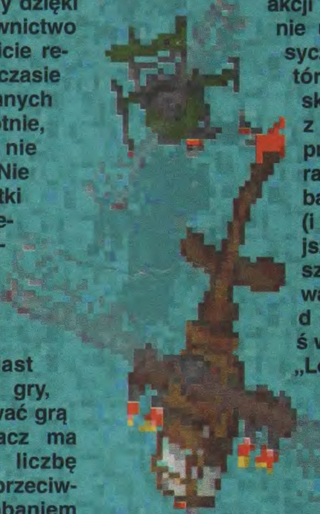
Pierwsza przeznaczona jest dla jednego gracza walczącego przeciw komputerowi. Ruszamy w niej, by znaleźć wrogi bunkier dowodzenia. W początkowych misjach jest to niesłychanie proste – zazwyczaj stoi tylko jeden. Kłopoty zaczynają się dopiero wtedy, gdy jest ich kilka (czasem nawet kilkadziesiąt), a wokół każdego z nich stoją wieże czekające tylko na to, byśmy się do nich zbliżyli. W treningu bowiem wróg się jedynie broni.



Nie atakuje naszej bazy, bo za bardzo nie ma czym. Po odnalezieniu więc właściwego bunkra, co zazwyczaj najwygodniej i najszybciej uczynić helikopterem, musimy oczyścić drogę do niego z nieporządanych wież strażniczych i min. Do tego celu doskonale nadają się czołg i wóz rakietowy. W końcu wyruszamy samochodem terenowym, by zabrać z rozbitego bunkra flagę. Jeśli gracz wykazuje opieszałość zatrzymując się tu i ówdzie zbyt długo (a czasem trzeba choćby dla uzupełnienia paliwa i amunicji), jest skutecznie kontrowany przez niewielkie, ale niezwykle upierdliwe helikoptery nadlatujące z różnych stron w ilościach dążących do +∞. Jedyna rada to strzelać i ruszać się. Jeśli natomiast zdarzy nam się helikopterem wylecieć za granicę pola bitwy (której zresztą nie widać), napotykamy łódź podwodną, co zazwyczaj rozwiązuje problem powrotu do bazy.

Z początku trudno się do tego przyzwyczaić a trudności z pokonywaniem brodów, jazdy przez dżunglę czy między minami potęgują emocje. Wszak wszystko odbywa się na czas (nie wpływa on na zaliczenie misji, ale jest zapisywany dzięki czemu działa „przodownictwo pracy" i możliwe jest bicie rekordów). Po pewnym czasie atrakcyjność kłód rzucanych pod nogi mija bezpowrotnie, bo skaczemy przez nie z zamkniętymi oczami. Nie zmienią tgo nawet setki wież i wrogich helikopterów. Jedynym czynnikiem dopingującym do sprawnego kończenia misji pozostaje czas, ale emocje siadają.

Nie siadają natomiast podczas drugiej części gry, którą można chyba nazwać grą właściwą. Każdy z gracz ma własną bazę, równą liczbę sprzętu i musi rozwalić przeciwnika. Z dużym upodobaniem testowałem tę część „Return Fire", bo jak każda gra z żywym przeciwnikiem dostarcza wiele satysfakcji (szybkie zmiany broni, minowanie wrogiej bazy itp), a do tego nie trzeba nawet dwóch komputerów (co więcej – nie trzeba nawet miejsca na dysku; gra zadowala się około 500 KB).



Oprawa gry zasługuje na uwagę z kilku względów. Pierwszym i najważniejszym jest muzyka. Jak w mało której grze ilustracją akcji są wyłącznie utwory klasycznie. Niektórzy się skrzywią, ale z pewnością przyznają mi rację po zobaczeniu gry (i co ważniejsze - usłyszeniu). Kawałki zostały d o b r a n e ś w i e t n i e! „Lot trzmiela" czy kawałek Wagnera z „Pierścienia Nibelungów" tworzą tak wspaniałą atmosferę, że aż dziw, iż nie zostały napisane specjalnie dla tej gry. Graficznie gra prezentuje się słabiej, choć należy zwrócić uwagę na bardzo przyjemny ruch kamery, która sama to zbliża się, to oddala zazwyczaj trafnie dobierając perspektywę. Wśród szczegółów technicznych warta odnotowania jest chociażby możliwość obracania wieży w czołgu, co jak na strzelankę wydaje się szczytem symulacji.

„Return Fire" pomimo tych kilku udanych rzeczy, jako całość nie stanowi produktu wybitnego. Z pewnością da wiele radości wszystkim tym, którzy zasiądą przed klawiaturą w parach (niekoniecznie mieszanych). Niewątpliwie ta jej część w połączeniu ze wspaniałą muzyką i prostotą reguł stanowi o jej atrakcyjności.

Pałcjusz



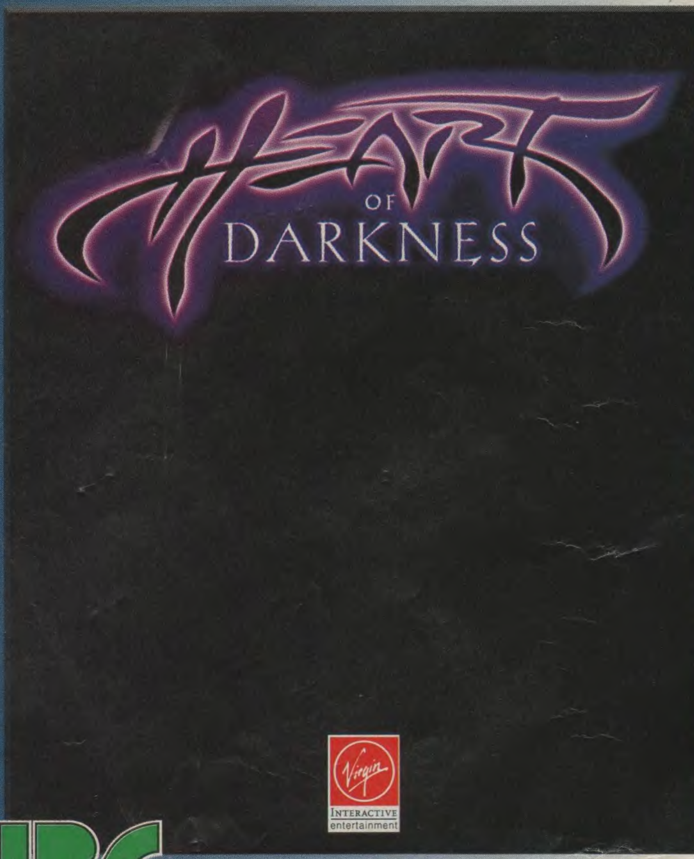






IPS COMPUTER GROUP ZAPRASZA DO SWOICH SKLEPÓW! IPS COMPUTER GROUP ZAPRASZA DO SWOICH SKLEPÓW!

TO NIC, ŻE SKOŃCZYŁY SIĘ WAKACJE. PRAWDZIWA ROZRYWKA DOPIERO PRZED WAMI!

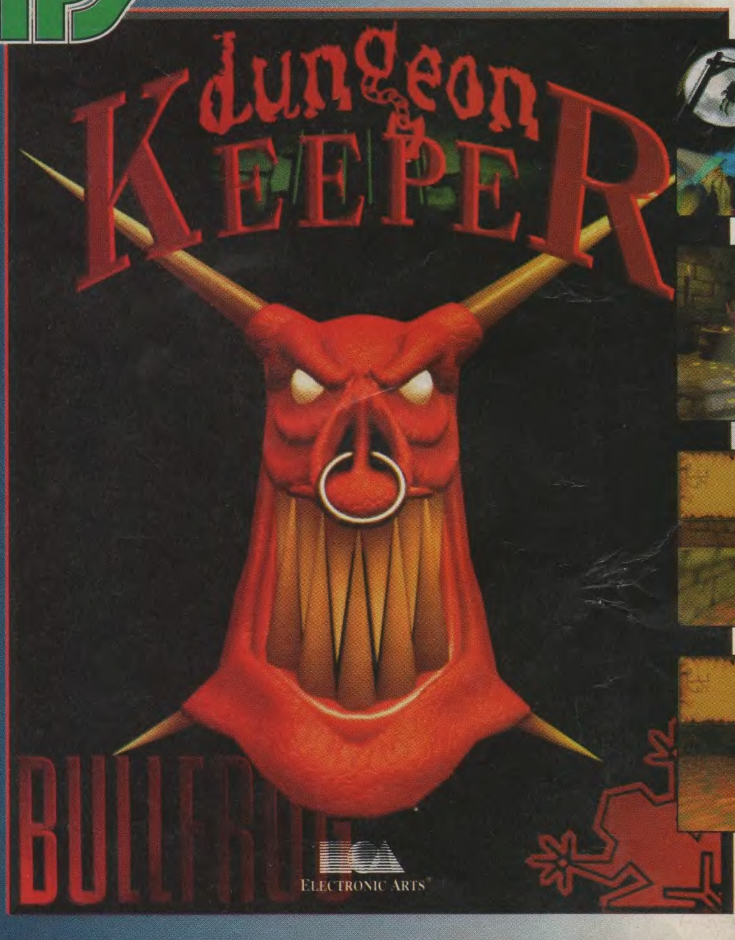







...te i wiele innych gier wkrótc dostępne w salonach sprzedaż naszych dystrybutorów których list zamieszczamy poniże

IPS








AMI-COMM
Gdańsk, ul. Kartuska 245 — tel.058-321044 w.8

ARTICA
Gdańsk-Wrzeszcz, ul. Matejki 6 — tel. 058-470262
Sklep: Gdańsk ul. Grunwaldzka 45

AVAX
Warszawa, St. Zjednoczonych 65 — tel. 022-130926

BILANG
Szczecin, Pl. Rodła 8 — tel. 091-594042

CD PROJEKT
Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3 — tel. 022-250703

CLOCK
W-wa, Wyb. Kościuszkowskie 21/27 — tel. 022-354265

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Warszawa, ul. Grzybowska 39 — tel. 022-6208299

MIRAGE
Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4 — tel. 022-6711551

OPTIMUS BIS
Częstochowa, ul. Kopernika 10/12 — tel. 034-652974

STUDIO Komputerowe
Wrocław, ul. Klaczki 4/1 — tel. 071-252458

USER
Kraków, ul. Rzemieślnicza 31 — tel. 012-668854

Sklepy firmowe:

BILANG
Szczecin, Plac Rodła 8 (sklep PAZIM)

MIKRO-FAN
Olsztyn, Pl. Wolności 2/3

MEGAMEX
Łódź, ul. Piotrkowska 153

COMAT
W-wa Centrun Handlowe Dworzec Centralny paw.12

CMR Digital
Warszawa, Al. Jerozolimskie 2

AMIKOM
Białystok, ul. Piłsudskiego 38

Tutaj jest miejsce na Twój sklep

Wyłącznym dystrybutorem niniejszych produktów na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, jest firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o.
Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69.
Filia w Zabrzu: 41-800 ZABRZE, ul. Wolności 262, tel./fax: (0-3) 175 39 72
Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

The Dame Was Loaded







Gry przygodowe (i nie tylko, ale o nich chciałbym głównie teraz popisać) przypominają ostatnio coraz bardziej filmy. Dlaczego – każdy widzi. Wynajmuje się zawodowych aktorów, stawia na niebieskim tle, kręci od metra ujęć a potem to wszystko skleja, tnie i jeszcze raz skleja. A potem jeszcze wkleja w komputerowe obrazy na komputerze, dodaje trochę od siebie (czyli od autorów) i jest.

Ponieważ jednak na filmy wolę chodzić do kina, staram się grać w gry mniej spektakularne (ponakręcane), a bardziej wymagające myślenia, kombinowania, zabierające więcej czasu niż mam do odebrania. Krótko mówiąc, lubię grać w coś jednocześnie ładnego jak i rozwijającego. Opisywana „The Dame..." w pewnym stopniu mnie usatysfacjonowała (czyli Dama przyniosła Ci satysfakcję? – Borek)

BEAM Software wymyślił sobie oto nowy interfejs komunikacji ze mną. Jest to rąsia, która w zależności od chęci i możliwości przyjmuje różne i różniste kształty – gdy mogę coś podnieść, czegoś użyć, gdzieś pójść, z kimś pogadać, coś zobaczyć, lub gdy nic nie mogę. Przyzwyczaiłem się szybko, bo i tak najczęściej ogląda się stary patefon, który informuje, że właśnie słuchamy komentarza do naszych działań lub wypowiedzi spotykanych osób. Wiadomo, gra jest jak na nasze nowoczesne czasy przystało *full-talking* i nie przewidziano żadnych tekstów pisanych (z wyjątkiem tych w gazetach, ale czcionka jest i tak zbyt mała). Bez karty dźwiękowej i niezłej, naprawdę niezłej znajomości języka angielskiego, ani rusz. Ani Ani, he he.

THE DAME WAS LOADED

PHILIPS & BEAM SOFTWARE '96

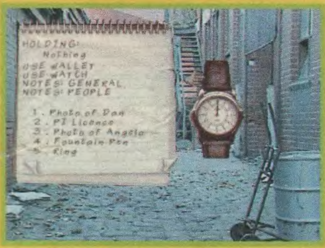
PC 486, 8 MB RAM, CD-ROM, SBLASTER



Pora już wspomnieć o to tu biega. I kiedy. Ano jest rok 1940, Ty jesteś prywatnym detektywem (PI), któremu zaszlachtowali ukochaną kobietę, który przerąbał sobie w życiu i który pracuje w firmie detektywistycznej, której szef nie ma na rachunek telefoniczny (dodać trzeba, że dzwoniłeś w tym feralnym miesiącu kilka razy do Australii). Gdyby nie niespodziewana wizyta pewnej Lejdy (orginalna „Lady" wygląda dość dziwnie), nie mielibyście szmalu na zapłacenie za wynajęty lokal i w ogóle byłoby nielicho (które ponoć nie śpi).



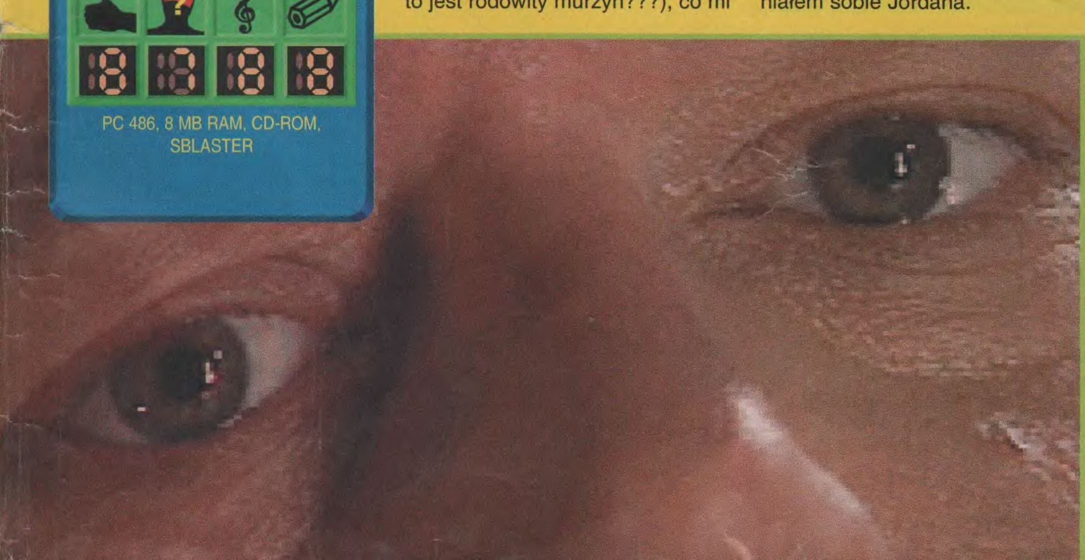
A owa Dama wynajmuje Cię w charakterze PI do szukania jej brata (hmm, to się teraz brat nazywa). Otrzymujesz zdjęcie, nazwisko (nieaktualne) i garść ckliwych informacji, jaki to on był wspaniały, itepe, itede. Po wydaniu 50$ na właściciela domu i kilku gadkach szmatkach, możesz już się zorientować, że gra jest pod kilkoma względami nowatorska.



Zacznijmy od tego, że nasz facio żyje. Musi się czasem przespać, często coś zjeść, bardzo często odpocząć. Na szczęście mamy sofę, zegarek dla sprawdzenia godziny, portfel ze szmalem na jedzenie i miejsce, gdzie możemy trochę kasy zamienić na obrzydliwe żarcie. Jedynym pożytkiem z odwiedzin w jadłodajni jest możliwość zakoszenia talerza, widelca bądź noża.



U fryzjera z kolei można sobie kilka chwil pogadać, ogolić się i od czasu do czasu coś wziąć – na przykład włosy. Poza tym gość mówił jak rodowity murzyn (a kto to jest rodowity murzyn???), co mi się spodobało, od razu przypomniałem sobie Jordana.



Do poruszania się mamy stary samochód i mapę, podzieloną na sekcje – centrum, miasto, stan. Nasz bohater chodzi własnymi ścieżkami i często odmawia udania się w niektóre rejony, motywując to godziną, niewiedzą lub zmęczeniem. Z jednej strony jest to mocno wkurzające, z drugiej – ogranicza nasze pole manewru i czas stracony na jeżdżenie bez ładu i składu.

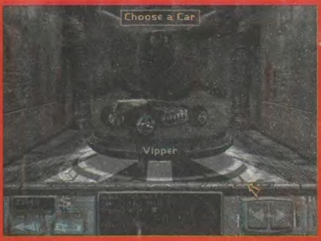
Kilka słów o Wallecie i Timerze. Zegarek umożliwia „drobne" skoki czasowe, o 10-20 minut do przodu, jeśli spodziewamy się rychłych zmian. Z portfela natomiast wydobywamy gotówkę w banknotach po 1, 10 lub 20 dolarów.

Każda nasza akcja, jak gadka szmatka, jazda dokądś, zdobywanie informacji, jedzenie, spanie, chodzenie, czekanie, nie dzieje się bez straty czasu. A ponieważ mamy go ograniczoną ilość, sugeruję robienie częstych SAVEGAME'ów i zastanawianie się nad tym, co się mówi i gdzie się chodzi. Często wkurzona naszym ględzeniem osoba olewa nas i ekspediuje za drzwi – powrócenie jej do normalnego stanu trwa zwykle kilka godzin, a nawet cały dzień. I co będziesz wtedy robił – pluł i łapał?

Gra, tu muszę zaznaczyć, nie jest prosta. Znaleźć możemy bez liku przedmiotów, używanie ich na każdej spotkanej osobie bądź innym, ciekawym przedmiocie, to zadanie co najmniej dla Haszakmana albo nawet Spider-Dżemika. Człowiek używający głowy a nie dżemu będzie miał z całą pewnością problemy z odnalezieniem jednej, dobrej drogi wiodącej do celu. Ja się, przyznam szczerze, zaciąłem, ale nie mam zamiaru rezygnować – za miesiąc obiecuję Wam solennie solution.

Kończąc moją dowcipną (ha ha) recenzję – jeśli macie olej, pieniądze i trochę wolnego czasu, a także jeśli szprechacie trochę w języku Szekspira, kupcie ten program koniecznie, niezbędnie a nawet nieodwołalnie. Przypomnicie sobie **„Heart of China"**, pooglądacie trochę filmów, pomyślicie lub przeczytacie mój solution, posłuchacie dobrej, angielskiej wymowy i zużyjecie trochę wolnego czasu, zamiast przeznaczać go na jakąś tam naukę. Same plusy jak dla mnie.

Luke





Szybkie samochody *i piękna* kobieta

MEGARACE 2

MINDSCAPE '96

OPTIMUS BIS

PC 486, CD-ROM

CENA: 146 zł

Mamy rok mocno przyszły – nie jest to nigdzie powiedziane wprost, ale od naszego sielankowego końca wieku dwudziestego musiało upłynąć sporo czasu. Wszystko dookoła jest zrobotyzowane, nawet ludzie. Tylko nielicznych stać na ludzkie ciało. A właściwie... o czym ja się tutaj rozpisuje? Legenda taka sama dobra jak każda inna. Najważniejsze, żeby wsiąść do pojazdu i pognać. I wygrać.

W trakcie gry stajemy się częścią wielkiego telewizyjnego spektaklu. Trwają wyścigi, w których dozwolone są nie tylko pedał gazu, ale i spust, celownik, rakiety i miny. Najpierw prowadzący program VWBT Lance Boyle wraz ze swoją śliczną asystentką (mającą nowe ciało – „Lance, jak Ci się podoba moje nowe ciało?" – „Nie wiem, jeszcze go nie wypróbowałem") poopowiada trochę głodnych kawałków robiąc przy tym miny, a potem zacznie się wyścig – najpierw w wielkiej fabryce, potem w Tybecie, potem gdzieś poza Ziemią, a w końcu w Brooklynie. Każdy wyścig składa się tak naprawdę z trzech biegów, w dwóch pierwszych wolno strzelać, w trzecim już nie, między biegami można zajrzeć do warsztatu, żeby naprawić samochód i dokupić brakujących rakiet, miotaczy itd. Za każde miejsce w wyścigu można dostać trochę gotówki, oczywiście tym więcej, im miejsce jest lepsze. Ot i cała gra – zupełnie jakbym wszystkie te elementy widział już po kilkanaście razy.













Bo i nie ma w grze nic nowego, ale jakość grafiki i dopracowanie niektórych szczegółów może rzucić na kolana. Całość działa w trybie 320*400*256 kolorów, wyścig odbywa się na wcześniej policzonym torze, wyświetlanym w miarę jazdy. W taki obraz wrysowywane są samochody zawodników – i całość jest dynamiczna, szybka i absolutnie rewelacyjna. Na pojedynczych screenach nie będzie tego niestety widać, tor trzeba zobaczyć w ruchu, żeby móc go docenić. Otoczenie jest bardzo realistyczne, od czasu do czasu w tle widać jakieś ruchome elementy, trasa wije się to tu, to tam, rozdwaja by po chwili z powrotem połączyć, raz idzie ostro pod górę, raz w dół, raz do góry nogami, po prostu obłęd. A tu jeszcze nie tylko, że trzeba się w tych zakrętach zmieścić i nie wpaść na bandę, ale i trzeba uważać na przeciwników, ładujących się w nas co chwila, od czasu do czasu strzelać do nich, żeby wypadli z wyścigu, omijać tych, co już nie jadą, omijać pozostawione na trasie wybuchowe niespodzianki i puste beczki, które wprawdzie nie wybuchają, ale wyhamowują cały nasz pęd. W dodatku jakoś tak dobrano parametry pojazdów i sposób ich zachowania na torze, że praktycznie nie udaje się uciec przed stawkę i cały czas trzeba jechać w ścisku, zażarcie walcząc o dobrą pozycję, którą regularnie udaje się zdobyć lub stracić na ostatnim zakręcie przed metą.



A po wyścigu... A po wyścigu mamy szansę posłuchać kolejnego debilnego komentarza. Lance zdejmuje lub zakłada kolejne okulary, jego asystentka (nie mogę sobie przypomnieć jak ona się nazywa) wchodzi w kolejnym stroju po czym zaczynają gadać głupoty, takie klasyczne, telewizyjne, z idiotycznego programu nastawionego na niezbyt wybredną publiczność. Cały wic w tym, że oboje są niewiarygodnie pewni swojej doskonałości, więc robią z siebie kompletnych idiotów wprost koncertowo – a publiczność reaguje zgodnie ze scenariuszem w momentach, kiedy zapala się napis „applause". No po prostu miód.



Nie żeby zaraz była to najlepsza gra pod słońcem – co to to nie. W końcu temat stary i oklepany, a gra niezbyt trudna, więc jak ktoś zdolny skończyć ją można w ciągu dwóch, trzech dni. Mogłaby być – dla tych zdolniejszych – trochę bardziej dynamiczna i jeszcze szybsza. Ale to chyba najważniejsze i zarazem wszystkie zarzuty, bo poza nimi nie bardzo jest się do czego przyczepić. Nawet do szybkości działania nie bardzo można, bo na zwykłym DX50 animacja była zupełnie płynna, a to już zaczyna być w tej chwili absolutne minimum. O czym informuje – tym razem bez cytowania Herberta:

Borek